



**ANALISIS *WAKAMONO KOTOBA* DALAM FILM  
KIMI NO NA WA**

映画「君の名は」における若者言葉

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Fani Suhada

NIM 13050115120002

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG

2019

**ANALISIS *WAKAMONO KOTOBA* DALAM FILM**

**KIMI NO NA WA**

**映画「君の名は」における若者言葉**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana**

**Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang**

**Oleh :**

**Fani Suhada**

**NIM 13050115120002**

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN**

**JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2019**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di Universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 9 September 2019

Penulis,

Fani Suhada

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen pembimbing I



Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.  
NIP 19750418 200312 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Film *Kimi no Na wa*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 20 September 2019

Ketua

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum

NIP 197504182003122001



Anggota I

S.I. Trahutami, S.S, M.Hum

NIP 197401032000122001



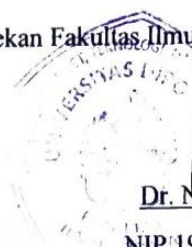
Anggota II

Lina Rosliana, S.S, M.Hum

NIP 198208192014042001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

  
Dr. Nurhayati, M.Hum

NIP 19661004199012001

## **MOTTO**

Sepotong intan terbaik dihasilkan dari dua hal: suhu dan tekanan tinggi di perut bumi. Semakin tinggi suhu yang diterimanya, semakin tinggi tekanan yang diperolehnya. Jika ia bisa bertahan, tidak hancur, dia justru berubah menjadi intan yang berkilau tiada tara. Keras. Kokoh. Mahal harganya.

Sama halnya dengan kehidupan, seluruh kejadian menyakitkan yang kita alami, semakin dalam dan menyedihkan rasanya, jika kita bisa bertahan, tidak hancur, kita akan tumbuh menjadi seseorang yang berkarakter laksana intan.

“Kehidupan selalu melahirkan orang-orang kuat. Dan semoga itu termasuk kita salah satunya.”

-Tere Liye-

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, karena berkat rahmat dan pertolongan-Nya skripsi ini mampu diselesaikan dengan baik oleh penulis. Skripsi ini dipersembahkan untuk orang-orang tersayang dalam bentuk ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, yaitu kepada:

1. Diri saya sendiri, terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya karena telah berhasil menyusun skripsi ini dengan penuh perjuangan hingga selesai dengan baik.
2. Mamak, Bapak, Abang, Angah yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung dengan penuh kasih sayang tanpa henti kepada penulis. Terima kasih banyak.
3. Aida Kurniasih, sosok terbaik yang selalu rela meluangkan waktunya membantu dan menemani serta memberi semangat kepada penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai. *Arigatou 3000*.
4. Sahabat-sahabat kaum deadwoods: Rama, Fajar, Hanif, Rajafa. Terima kasih untuk forum kajian filsafat tengah malamnya.
5. Kelompok manusia bertajuk HYPEWEEBS: Kang Ajaeer, Ramabkj48, Kang Amiru, Arthricia, Amitreon, Raja Betta, Greenjaw, Hrvnp, Pampam, Kapten Amerika, Armando, Farido, Richard, Garuda. Terima kasih atas semua kenangan dan canda tawanya.
6. Kawan-kawan dari satu angkatan BKJ 2015. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama ini. Empat tahun yang begitu berarti.

7. Kawan-kawan Em!: Aida, Althof, Azmi, Kape, Misna, Maul, Rizky. Terima kasih untuk pengalaman dan perjuangannya.
8. Kawan-kawan kontrakan Gondang Timur III: Hafidz, Yuda, Rizal, Arief. Terima kasih atas dukungannya, meski lebih sering mengajak push rank.
9. Kawan-kawan KKN 2019 TIM I Gemiring Lor: Saif, Rusmidi, Triyanti, Septi, Alfiy. Terima kasih untuk pengabdian 42 harinya.
10. Kawan dari Negeri Sakura, Brodie-san. Terima kasih telah bersedia membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Semua kawan-kawan dan kerabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih.



## **PRAKATA**

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan limpahan nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan, bantuan dan dukungan berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum, selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing penulis.
3. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
4. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 9 September 2019

Penulis,

Fani Suhada

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.2 Rumusan Masalah .....	7

1.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.3 Ruang Lingkup.....	7
1.4 Metode Penelitian.....	8
1.4.1 Metode Pengumpulan Data .....	8
1.4.2 Metode Analisis Data .....	8
1.4.3 Penyajian Data .....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoretis .....	9
1.5.2 Manfaat Praktis .....	10
1.6 Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....</b>	<b>11</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	11
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Sociolinguistik .....	12
2.2.1.1 Ragam Bahasa Slang.....	12
2.2.1.2 Wakamono Kotoba .....	12
2.2.2 Pragmatik.....	28
2.2.2.1 Konteks .....	28

2.2.3 Fungsi Bahasa .....	32
<b>BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Pembentukan Wakamono Kotoba .....	35
3.1.1 Clipping .....	35
3.1.2 Komposisi.....	43
3.1.2.1 Komposisi Nomina dan Verba .....	43
3.1.3 Afiksasi.....	46
3.1.3.1 Sufiks .....	46
3.1.4 Blending .....	49
3.1.5 Penyerapan Bahasa Inggris.....	52
3.1.6 Pembentukan <i>Wakamono Kotoba</i> Diluar Kaidah Pembentukan Ragam Bahasa Jepang Baku .....	58
3.1.6.1 Perubahan Bunyi.....	58
3.1.6.2 Lain-lain .....	68
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
4.1 Simpulan .....	83
4.2 Saran .....	82
<b><i>YOUSHI</i>.....</b>	<b>85</b>

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>
<b>BIODATA .....</b>	<b>92</b>

## **DAFTAR ISTILAH**

1. Taki (M): Mitsuha yang sedang berada di dalam tubuh Taki
2. Mitsuha (T): Taki yang sedang berada di dalam tubuh Mitsuha.

## INTISARI

Suhada, Fani. 2019. “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Film *Kimi no Na wa*”. Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.

Pada penulisan skripsi ini, penulis mengkaji tentang “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Film *Kimi no Na wa*”. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan proses pembentukan *wakamono kotoba* serta mendeskripsikan fungsinya.

Penulis memperoleh data *wakamono kotoba* dari film Jepang yang berjudul *Kimi no Na wa*. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan teknik simak catat. Kemudian, untuk menganalisis proses pembentukan *wakamono kotoba* menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis fungsi bahasa yang digunakan, penulis menggunakan metode padan referensial.

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh proses pembentukan *wakamono kotoba*. Yaitu *clipping*, komposisi, afiksasi, blending, penyerapan bahasa Inggris, perubahan bunyi, dan pembentukan kosakata baru. Kemudian terdapat lima fungsi bahasa yang digunakan. Yaitu ekspresif, konatif, puitik, fatis, dan referensial

**Kata kunci:** pembentukan, fungsi, *wakamono kotoba*, *Kimi no Na wa*

## ***ABSTRACT***

*Suhada, Fani. 2019. "Analisis Wakamono Kotoba dalam Film Kimi no Na wa". Thesis, Department of Languages and Japanese Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University. The Advisor Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.*

*In this writing thesis, the writer discussed "The Analysis of Japanese Slang in Kimi no Na wa film". The aim of these research are to explain the word formation of Japanese slang and to describe the function.*

*The writer obtained the data from Japanese film titled Kimi no Na wa. Those data were collected using note taking technique. Then, to analyze the word formation of Japanese slang, the writer used descriptive qualitative method. Meanwhile, to describe the use of language function, the writer used referential equivalent method.*

*Based on the data analysis, the result show that there are seven word formation of Japanese slang. There are clipping, composition, affix, blending, absorption of English, sound change, and new vocabulary formation. Afterwards there are five function of language that used; emotive, conative, poetic, phatic, referential.*

**Keyword:** *word formation, language function, wakamono kotoba, Kimi no Na wa*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Linguistik umum menelaah bahasa manusia sebagai bagian yang universal dapat dikenali dari perilaku manusia dan kemampuan manusia. Bahasa manusia ini merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia seperti yang kita ketahui, dan salah satu kesanggupan manusia yang mempunyai efek yang paling luas dalam kaitan dengan seluruh prestasi manusia (Robins, 1992: 2).

Penggunaan bahasa sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan hal yang harus diperhatikan, adapun ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa di dalam masyarakat disebut sosiolinguistik. Sosiolinguistik sebagai ilmu yang bersifat interdisipliner menggarap masalah-masalah kebahasaan dalam hubungannya dengan faktor-faktor sosial, situasional, dan kulturalnya. Oleh karena itu, para ahli bahasa mengatakan bahwa sosiolinguistik bermula dari adanya asumsi akan keterkaitan bahasa dengan faktor-faktor kemasyarakatan sebagai dampak dari keadaan komunitasnya yang tidak homogen (Wardough, 1986; Holmes, 1992; Hudson, 1980; Pride 1990; Wijana, 1996). Sebagai objek dalam sosiolinguistik, bahasa dilihat atau didekati sebagai sarana interaksi atau komunikasi di dalam masyarakat manusia. Ragam bahasa juga menjadi bagian dari kajian

sosiolinguistik, salah satunya ragam bahasa anak muda atau biasa dikenal dengan sebutan bahasa *slang*.

Yang dimaksud dengan *slang* adalah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan luar kelompok itu. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam *slang* ini selalu berubah-ubah (Chaer, 2004: 67).

Di Jepang sendiri terdapat ragam bahasa *slang* yang disebut *wakamono kotoba*. Kamei dalam *Wakamono Kotoba Jiten* (2003:5) menyebutkan bahwa “anak muda Jepang sering memakai bahasa dan istilahnya sendiri dalam percakapan, sehingga membuat para orang dewasa kadang tidak mengerti apa yang mereka bicarakan”. *Wakamono kotoba* lahir dari penyimpangan aturan baku dalam bahasa Jepang dan memiliki karakteristik salah satunya yaitu bebas digunakan tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar.

Pengaplikasian *wakamono kotoba* tidak hanya dalam kehidupan nyata saja, tetapi juga tertuang pada karya seni, misalnya film animasi atau dalam bahasa Jepang terkenal dengan sebutan *anime*. *Anime* merupakan singkatan dari kata *animeeshon* (アニメーション) yaitu kata serapan dari bahasa Inggris yang artinya animasi (Matsuura, 1994:453). Terdapat beberapa anime yang cukup populer di Indonesia, seperti *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball*, termasuk salah satu diantaranya *Kimi no Na wa*. Film ini merupakan karya dari Makoto Shinkai yang diangkat dari novel dengan judul yang sama.

*Kimi no Na wa* mengisahkan tentang dua orang remaja. Siswa dari Tokyo yang bernama Taki Tachibana dan siswi dari desa Itomori bernama Mitsuha

Miyamizu yang saling bertukar tubuh. Cerita bermula ketika Mitsuha yang lahir di sebuah desa sangat menginginkan tinggal di Tokyo. Hampir setiap hari ia memikirkan dirinya bisa berada di Tokyo dan hidup disana. Hingga suatu hari, hal yang mengejutkan pun terjadi. Saat bangun dari tidurnya, Mitsuha merasa aneh dengan kamar tidurnya yang tiba-tiba berubah. Sesaat kemudian ia menyadari ternyata tubuhnya pun ikut berubah. Ia kaget karena tiba-tiba berubah menjadi laki-laki. Bukan hanya Mitsuha saja yang kaget, Taki pun kaget karena tiba-tiba ia terbangun sebagai perempuan. Awalnya mereka beranggapan bahwa itu hanya sebuah mimpi, tapi lama-kelamaan mereka pun sadar bahwa itu bukan mimpi. Mereka berdua kemudian menulis di sebuah buku harian atas apa yang sudah terjadi di setiap harinya. Hal itu digunakan sebagai laporan agar ketika mereka bertukar tubuh lagi, mereka tidak bingung. Setelah cukup lama sering bertukar tubuh, rasa penasaran dan cinta pun mulai tumbuh diantara mereka. Taki mencoba mencari tahu siapa Mitsuha sebenarnya meskipun itu bukanlah perkara yang mudah.

Kimi no Na wa merupakan salah satu film animasi tersukses di Jepang dan mendapatkan belasan penghargaan sejak penayangan perdananya. Bahkan film berdurasi 1 jam 46 menit ini berhasil memecahkan rekor dengan berada di peringkat pertama *box office* Jepang selama 13 kali akhir pekan dan berhasil meraup pendapatan sebesar 358 USD.

Terdapat banyak penggunaan *wakamono kotoba* didalam film ini, seperti pada contoh berikut:

滝 : 今日中に東京に戻るかな。

*Taki* : *Kyoujuu ni Tokyo ni modoreru kana.*  
: Apakah kita masih sempat kembali ke Tokyo hari ini ya.

司 : まあ、ぎりぎりかもな。調べるか。

*Tsukasa* : *Maa, girigiri kamo na. shiraberuka.*  
: Hmm, mungkin masih sempat. Aku cari tahu dulu.

滝 : サンキュー。

*Taki* : *Sankyuu.*  
: Terima kasih.

(Kimi no Na wa, 00:48:42)

Dialog diatas terjadi pada waktu sore hari setelah perjalanan panjang Taki bersama Tsukasa dan Okudera untuk mencari dimana Mitsuha berada. Kemudian Taki bertanya apakah mereka masih sempat pulang ke Tokyo hari ini. Tsukasa merespon dengan mengatakan mungkin masih sempat, lalu diakhiri dengan ucapan terima kasih dari Taki. Dalam kalimat yang di tuturkan oleh Taki mengandung salah satu fungsi bahasa yaitu fungsi ekspresif karena berpusat pada penutur itu sendiri. Dalam hal ini kata *sankyuu* berfungsi untuk mengekspresikan rasa terima kasih Taki kepada Tsukasa. Kata *sankyuu* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yakni ‘*Thank You*’ yang artinya terima kasih (Matsuura, 1994:453).

Contoh lain dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film Kimi no Na wa adalah sebagai berikut:

滝 : お前に会いに来たんだ。大変だったよ。お前すげえ遠くにいるから。

- Taki* : *Omae ni ai ni kitanda. Taihendatta yo. Omae sugee tooku ni iru kara.*  
: Aku datang untuk menemuimu. Susah juga lo. Soalnya kamu jauh banget.
- 三葉 : でも、どうやって。私あの時。  
*Mitsuha* : *Demo, douyatte. Watashi ano toki.*  
: Tapi bagaimana bisa. Waktu itu aku..
- 滝 : 三葉の口嚙み酒をのんだんだ。  
*Taki* : *Mitsuha no kuchikamizake wo nondanda.*  
: Aku meminum kuchikamizake-mu.
- 三葉 : あれは、飲んだ。バカ、変態。そうだ、それにあんた私の胸触ったやろう。  
*Mitsuha* : *Are wa nonda?! Baka, hentai. Souda, sore ni anta watashi no mune sawatta yarou.*  
: Kau minum itu?! Dasar bodoh! Mesum! Ya, dan lagi kamu pegang-pegang dadaku.
- 滝 : ど、どうしてそれを。  
*Taki* : *Do, doushite sore wo.*  
: Ko, kok bisa tahu.
- 三葉 : 四葉が見とたやんだからね。  
*Mitsuha* : *Yotsuha ga mitotayandakarane.*  
: Yotsuha melihatnya.
- 滝 : あ、ごめん、すまん。つい一回だけだって。

*Taki* : A, gomen, suman. Tsui ikkai dake date.

: Ah maaf. Cuma sekali doang kok.

三葉 : 一回だけ? ん、何回でも同じやアホ。

*Mitsuha* : Ikkai dake? N, nankai demo onaji ya aho.

: Cuma sekali? Berapa kali pun sama aja, bodoh.

(Kimi no Na wa, 01:18:54)

Dialog di atas terjadi di atas lereng gunung yang terdapat di desa Itomori, tempat Mitsuha tinggal. Setelah meminum *kucikamizake* Mitsuha yang berada di sebuah gua kecil di gunung tersebut, Taki tanpa sengaja mampu menembus dimensi waktu kembali pada tiga tahun silam tepat saat hari dimana komet akan jatuh dan menghancurkan desa Itomori. Saat senja (*katawaredoki*) keajaiban itu terjadi. Taki akhirnya bertemu dengan Mitsuha. Pada tuturan yang disampaikan oleh Taki mengandung fungsi ekspresif karena penekanannya terdapat pada si penutur sendiri. Dalam dialog tersebut Taki menuturkan kata *suman* untuk meminta maaf dan menunjukkan rasa bersalahnya terhadap Mitsuha.

*Suman* berasal dari kata *sumanai* (すまない) yang telah mengalami perubahan bunyi pada silabel akhirnya dari *nai* (ない) menjadi *n* (ん). *Sumanai* memiliki arti permisi; maaf; terima kasih (<http://takoboto.jp>).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti merasa tertarik untuk membahas *wakamono kotoba* mengenai proses pembentukan dan fungsi yang dilekatinya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan film *Kimi no Na wa* karya Makoto

Shinkai sebagai sumber data, menimbang objek penelitian tersebut memiliki data yang memadai untuk dilakukan penelitian.

### **1.1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*?
2. Apa saja fungsi *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*?

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*.
2. Mendeskripsikan fungsi *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Penelitian ini menggunakan film *Kimi no Na wa* sebagai objeknya. Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai dalam menganalisis film *Kimi No Nawa*, ruang lingkup penelitian lebih berfokus pada proses pembentukan dan penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film tersebut.

## 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya (Ruslan 2003: 24).

### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode simak. Peneliti mencari data dengan menyimak objek yang akan diteliti, kemudian diteruskan dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Sumber data yang digunakan adalah film *Kimi no Na wa* yang berdurasi 1 jam 46 menit. Wujud data dalam penelitian ini yaitu penggunaan kata-kata maupun ungkapan-ungkapan yang termasuk dalam *wakamono kotoba*.

### 1.4.2 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan menggunakan dua metode penelitian. Untuk mencapai tujuan yang pertama peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif (Mahsun, 2012:257). Saat data telah terkumpul penulis akan menganalisis *wakamono kotoba* berdasarkan kategori pembentukannya. Kemudian untuk mencapai tujuan kedua peneliti menggunakan metode padan referensial. Metode padan referensial dalam penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi fungsi tuturan yang mengandung *wakamono kotoba* dalam film *Kimi no Na wa*. Adapun teknik dasar dari metode padan referensial yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Menurut Sudaryanto (2015: 25) teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) adalah analisis data yang menggunakan daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti



sebagai alat penentu. Dalam penelitian ini, teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) digunakan dengan bantuan komponen tutur *SPEAKING*. Selanjutnya digunakan teknik lanjutan yaitu teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS) adalah teknik analisis data dengan alat penentu berupa hubungan banding antara semua unsur penentu yang relevan dengan semua unsur satuan kebahasaan yang ditentukan (Sudaryanto, 2015: 31). Teknik HBS digunakan dengan memadankan unsur penentu dan kalimat dengan komponen tutur *SPEAKING* terutama pada bagian *Act Sequence* (Tindakan: isi dan bentuk pesan) dan *Ends* (maksud dan tujuan penyampaian pesan).

#### **1.4.3 Penyajian Data**

Setelah data dianalisis, penulis akan menyajikan data dengan menggunakan teknik perumusan data secara nonformal. Yakni menggunakan kata-kata untuk menjabarkan hasil analisisnya.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagaimana tercantum dalam penjelasan dibawah ini:

#### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada bidang sosiolinguistik dan terjemahan, terutama bentuk, makna dan ragam *wakamono kotoba* bahasa Jepang.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan memperkaya kosakata dan penguasaan *wakamono kotoba* bahasa Jepang.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar untuk dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman mengenai *wakamono kotoba*.
2. Penelitian ini diharapkan bisa mempermudah pembaca dalam memahami jenis-jenis bahasa anak muda di Jepang (*wakamono kotoba*) dan penggunaannya dalam sebuah film maupun dalam kehidupan sehari-hari.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini secara garis besar terbagi ke dalam empat bab, yaitu :

- BAB I      Pendahuluan. Bab ini akan memaparkan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari tujuh subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, dan sistematika penelitian.
- BAB II      Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini membahas penelitian terdahulu berupa skripsi yang memiliki tema sama dengan tema yang diambil penulis dan teori - teori yang berhubungan dengan penelitian, yang akan menjadi landasan untuk pembahasan di bab selanjutnya.
- BAB III      Pembahasan. Bab ini berisi pembahasan dan analisis data.
- BAB IV      Penutup. Bab ini berisi simpulan yang akan menjadi jawaban dari rumusan masalah yang ada di Bab I, serta saran untuk penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian dalam bidang sosiolinguistik memang sudah banyak dilakukan, khususnya mengenai ragam bahasa di Jepang. Meskipun demikian, penulis tidak menemukan penelitian mengenai penggunaan *wakamono kotoba* dengan film *Kimi no Na wa* sebagai objek penelitiannya. Penelitian sebelumnya yang membahas tentang *wakamono kotoba* adalah skripsi Nadhifatur Rosyidah (2014) yang berjudul “*Wakamono Kotoba dalam Komik Oresama Teacher Vol.1 Karya Tsubaki Izumi*”.

Skripsi dari Nadhifatur Rosyidah membahas tentang jenis kata dalam *wakamono kotoba* serta bagaimana proses pembentukannya. Penelitian ini menggunakan komik yang berjudul *Oresama Teacher Vol.1* sebagai objek penelitiannya.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa, (1) dari 37 *wakamono kotoba* yang ditemukan, terdapat *wakamono kotoba* dengan kelas kata *doushi* sebanyak 7 kata, *keiyoushi* sebanyak 6 kata, *keiyoudoushi* sebanyak 1 kata, *meishi* sebanyak 14 kata, *fukushi* sebanyak 4 kata, *kandoushi* sebanyak 3 kata dan *setsuzokushi* sebanyak 2 kata. (2) Pada *wakamono kotoba* yang sudah ditemukan, diketahui bahwa *wakamono kotoba* tersebut mengalami pemendekan, (3) perubahan bunyi pada akhir kata, (4) *wakamono kotoba* yang mengalami pergeseran makna.

Pada penelitian lain yang memiliki objek kajian serupa juga telah tertuang dalam skripsi Nisfah Lailanjani (2017) yang berjudul “Analisis Kontrastif Proses Pembentukan Kata Ragam Bahasa *Slang* Jepang dan Indonesia”. Sebagai hasil dari penelitiannya, Nisfah mendapati proses pembentukan kata ragam bahasa *slang* Jepang terdiri atas pelesapan, penggabungan, afiksasi, akronimisasi dan inisialisasi, *blending* serta reduplikasi. Sedangkan proses pembentukan kata ragam bahasa *slang* Indonesia terdiri atas akronimisasi, penyerapan, dan afiksasi.

Penelitian kali ini akan membahas tentang pembentukan ragam bahasa *slang* (*wakamono kotoba*) di Jepang yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa* dan bagaimana fungsinya. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian pertama adalah pada skripsi Nadhifatur Rosidyah hanya menggolongkan *wakamono kotoba* yang ia temukan berdasarkan kelas kata. Sedangkan pada penelitian kedua, Nisfah hanya membahas proses pembentukan *wakamono kotoba* dan perbandingannya dengan bahasa *slang* dalam bahasa Indonesia.

## **2.2 Kerangka Teori**

Sebuah kegiatan penelitian membutuhkan teori-teori yang relevan dan dijelaskan secara terperinci. Teori yang dimaksud adalah sebagai berikut :

### **2.2.1 Sociolinguistik**

Sociolinguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa dan lingkungan sosialnya. Nababan (1993:9) menyatakan bahwa sociolinguistik sebagai suatu aktivitas yang secara khusus diarahkan untuk penelitian tentang interaksi struktur

bahasa dengan struktur sosial, serta saling pengaruh antara tingkah laku kebahasaan dengan tingkah laku kemasyarakatannya.

Kajian sosiolinguistik cenderung berfokus pada variasi bahasa yang muncul di masyarakat (Kushartanti, 2005:230). Dalam bahasa Jepang, sosiolinguistik disebut *shakaigengogaku* [社会言語学]. Sosiolinguistik atau [社会言語学] dinyatakan oleh Sanada (1995:9-10) adalah studi yang mempelajari kinerja linguistik mengenai orang-orang yang hidup di tengah-tengah masyarakat atau berkaitan dengan fenomena dalam bahasa atau keterlibatan dengan kelompok.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik merupakan cabang ilmu dari linguistik yang mengkaji tentang fenomena, hubungan, serta pengaruh bahasa dalam suatu masyarakat.

### **2.2.1.1 Ragam Bahasa Slang**

Salah satu kajian dalam sosiolinguistik yaitu mengenai ragam bahasa *slang*. Ragam bahasa *slang* merupakan variasi sosial yang digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu. Bahasa *slang* bersifat temporal; dan lebih umum digunakan oleh para kaula muda, meski kaula tua pun ada pula yang menggunakannya. Faktor kerahasiaan ini menyebabkan pula kosakata yang digunakan dalam *slang* seringkali berubah (Chaer, 2004: 67). Sejalan dengan itu, Yonekawa (1998:17) berpendapat bahwa bahasa anak muda adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda usia Sekolah Menengah Pertama sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta rahasia.

### 2.2.1.2 Wakamono Kotoba

Di dalam bahasa Jepang bahasa *slang* disebut juga dengan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* sulit dipahami oleh orang tua dan dapat dianggap sebagai bahasa yang tampaknya dibuat secara serampangan. Yonekawa dalam bukunya 若者語を科学する mengklasifikasikan *wakamono kotoba* ke dalam beberapa kategori yaitu sebagai berikut:

a) Usia

Istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang berdasarkan kata yang berhubungan dengan usia. Contoh: おばん *oban* (wanita tua).

b) Profesi

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan pekerjaan, status sosial, afiliasi dan lain-lain. Contoh: ミジメスマン *mijimesuman* (pengusaha miskin).

c) Penampilan

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan penampilan dan seperti apa ia terlihat. Contoh: ロッカー *rokka* (wanita berdada kecil).

d) Suasana

Istilah yang menggambarkan seseorang dengan suasana di sekitarnya saat melihat secara keseluruhan. Contoh: 死んでる *shinderu* (tidak ada semangat hidup sama sekali).

e) Watak

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan sifat, kepribadian dan sebagainya. Contoh: ぶっつん者 *puttsunsha* (orang aneh).

f) Kemampuan

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan nilai dan kemampuannya. Contoh: アメリカン *amerikan* (orang bodoh).

g) Cara Bicara

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan cara bicaranya. Contoh: 音声多重人間 *onseitajuningen* (orang yang selalu bicara baik dimanapun).

h) Pernikahan

Istilah yang menjelaskan seseorang sudah menikah atau belum. Contoh: パセリ君 *paserikun* (orang yang tidak bisa menikah sampai akhir hidupnya).

i) Daerah

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan tempat dimana ia tinggal. Contoh: やちぐささん *yachigusasan* (orang yang berasal dari Prefektur Yamanashi, Prefektur Chiba, Prefektur Gunma, Prefektur Saitama).

j) Seks

Istilah yang menggambarkan seseorang berdasarkan alat kelamin dan aktivitas sosial. Contoh: アブノーマル *abunoomaru* (laki-laki yang mempunyai hasrat seksual yang tinggi).

Adapun dalam penelitian ini penulis hanya berfokus pada proses pembentukan kata dalam *wakamono kotoba* yakni sebagai berikut:

### A. Pembentukan Kata

Menurut Taro Kageyama dan Michiaki Sato terdapat delapan proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang, yaitu :

#### 1. Komposisi

Komposisi adalah penggabungan lebih dari dua kata atau morfem bebas. Namun, bahasa Jepang membuktikan bahwa komposisi adalah gabungan dari dua morfem terikat. Komposisi terbagi ke dalam tiga kategori yakni komposisi nomina, komposisi verba dan komposisi adjektiva. Berikut ini beberapa contohnya:

##### a. Komposisi Nomina

N+N: *Fudebako* (筆箱) yang artinya kotak pensil

V+N: *Nagenawa* (投げ縄) yang artinya simpul lasso

Adj+N: *Nagabanashi* (長話) yang artinya percakapan yang lama

##### b. Komposisi Verba

N+V: *Namiutsu* (波打つ) yang artinya ombak yang bergelombang

V+V: *Nagareochiru* (流れ落ちる) yang artinya mengalir ke bawah

Adv+V: *Sakibashiru* (先走る) yang artinya kasar atau tidak sopan



### c. Komposisi Adjektiva

N+Adj: *Haraguroi* (腹黒い) yang artinya hati yang jahat

V+Adj: *Mushiatsui* (蒸し暑い) yang artinya lembab

Adj+Adj: *Hosonagai* (細長い) yang artinya panjang dan sempit

## 2. Afiksasi

Afiksasi dalam bahasa Jepang dapat mengubah kelas kata dari sebuah kata dasar. Dalam penggunaannya pada bahasa Jepang hanya terdapat prefiks dan sufiks. Prefiks dalam bahasa Jepang menambah beberapa makna baru pada kata dasar tetapi tidak mengubah kategori leksikal kata dasar tersebut. Contohnya seperti *odekake* (お出かけ) yang berarti pergi ke luar. Sedangkan kata yang menggunakan sufiks dapat mengalami perubahan kelas kata seperti contohnya *kanashisa* (悲しさ) yang berarti kesedihan. Setelah mendapat sufiks *sa* (さ) kata *kanashii* kelas katanya berubah dari adjektiva menjadi nomina.

## 3. Konversi

Konversi adalah perubahan kategori leksikal tanpa perubahan bentuk dan biasanya terdapat pada *wago* (和語). Ini disebabkan *wago* memiliki infleksi dan bentuk dasar yang tidak sama seperti yang lainnya. Konversi dalam bahasa Jepang adalah perubahan kategori leksikal yang eksklusif dimiliki oleh *wago*. Contoh representatifnya adalah kasus bentuk infinitif dari verba yang dinominasikan sebagaimana adanya (Nishio 1988), tetapi ada juga kasus nomina yang menjadi AN

dan memperoleh properti adjektiva (Kageyama 2010). Contoh konversi dalam bahasa Jepang yaitu *asobu* (遊ぶ) menjadi *asobi* (遊び) yang artinya bermain, dan *nemuru* (眠る) menjadi *nemuri* (眠り) yang berarti tidur.

#### 4. Reduplikasi

Reduplikasi banyak ditemukan dalam *wago* (和語), *kango* (漢語), serta mimetik. Reduplikasi terkadang berfungsi mengubah makna dan terkadang mengubah fungsi sintaktik (Martin 1975: 799–800). Berikut ini adalah beberapa contoh reduplikasi dalam bahasa Jepang:

- a. Reduplikasi dari kata benda *wago* untuk menunjukkan makna jamak

Contoh: *Hitobito* (人々) yang artinya orang-orang dan *hanabana* (花々) yang berarti bunga-bunga.

- b. Reduplikasi dari *wago* untuk menunjukkan keterangan atau adverbial

Contoh: *Iroiro* (いろいろ) yang artinya bermacam-macam dan *tokidoki* (時々) yang berarti kadang-kadang.

- c. Reduplikasi dari verba untuk menunjukkan suatu kegiatan secara rinci

Contoh: *Nakinaki* (泣き泣き) digunakan ketika sedang menangis dan *yasumiyasumi* (休み休み) digunakan ketika akan beristirahat.

- d. Reduplikasi dari adjektiva untuk menunjukkan keterangan atau adverbial

Contoh: *usuusu* (うすうす) yang artinya dengan samar-samar dan *iyaiya*

(いやいや) yang berarti dengan rasa enggan.

Ragam bahasa anak – anak di Jepang juga kaya akan reduplikasi. Contohnya seperti *nyan-nyan* (にゃんにゃん) yaitu sebutan untuk anak kucing dan *wan-wan* (わんわん) untuk sebutan anak anjing.

### 5. *Blending*

*Blends* biasa juga disebut *portmanteau words* terbentuk dari kombinasi dua kata terpisah untuk membentuk sebuah kata fonetis yang mengekspresikan suatu konsep. Kebanyakan *blending* muncul di formasi kata benda. Contoh *blending* dalam bahasa Jepang adalah *dotakyan* (ドタキャン) yang artinya membatalkan pada menit terakhir. *Dotakyan* berasal dari gabungan antara kata *dotanba* (土壇場) yang berarti menit terakhir dengan kata *kyanseru* (キャンセル) yang artinya membatalkan. Setelah kedua kata tersebut digabungkan, tidak terjadi perubahan makna yang signifikan dan tetap mempertahankan makna pada masing-masing kata.

### 6. *Clipping*

*Clipping* atau pelesapan adalah memendekkan sebuah kata secara fonetik dengan menghilangkan bagian dari kata tersebut. *Clipping* di bahasa Jepang sering ditemukan di *wago* (和語), *kango* (漢語), serta bahasa asing dan sering digunakan terbatas di bahasa kolokial meskipun beberapa kata hasil *clipping* menjadi bahasa formal. Terdapat dua jenis *clipping* yaitu *back clipping* dan *fore clipping*. *Back*

*clipping* dan *fore clipping* adalah istilah untuk menunjukkan bagian mana yang dihapus. Sisa dari bagian yang dihapus merupakan bagian yang paling penting karena bagian tersebut yang akan digunakan. Berikut ini adalah contoh dari *clipping* dalam bahasa Jepang:

a. *Back Clipping*

Contoh: *Anime* (アニメ) yang berarti animasi. *Anime* berasal dari kata *animeeshon* (アニメーション) yang telah mengalami proses pelesapan pada bagian akhir katanya.

b. *Fore Clipping*

Contoh: *Dachi* (だち) yang berarti teman. *Dachi* berasal dari kata *tomodachi* (友達) yang telah mengalami proses pelesapan pada bagian awal katanya.

Jika dilihat dari contoh di atas, *back clipping* lebih umum dan lebih mudah untuk dipahami karena elemen utama dari kata masih tersisa dan mudah untuk menebak kata asalnya. Dibandingkan dengan *fore clipping*, sisa katanya terletak dibelakang maka lebih sulit untuk ditebak asal katanya.

## 7. Akronim dan Inisial

Menurut ilmu morfologi bahasa Inggris, akronim adalah kata yang diciptakan dengan mengkombinasikan huruf awal dari beberapa kata yang diucapkan sebagai bahasa Inggris. Contohnya adalah kata *LASER* yang merupakan singkatan dari *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*. Sedangkan

inisial atau biasa disebut *alphabetism* adalah kata yang diciptakan dengan cara yang sama namun setiap hurufnya diucapkan sesuai dengan nama konvensional. Contohnya pada kata ATM yang merupakan kepanjangan dari *Automatic Teller Machine*. Bahasa Jepang menggunakan inisial dan akronim pada nama organisasi, perusahaan, serta grup. Contoh akronim dalam bahasa Jepang yaitu MEXT yang merupakan kepanjangan dari *Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology*. Sedangkan contoh inisial dalam bahasa Jepang yaitu NHK yang merupakan kepanjangan dari *Nihon Housou Kyoukai*.

#### 8. Transposisi

Transposisi bukan merupakan pembentukan kata yang secara luas digunakan di Jepang. Transposisi adalah sebuah fenomena pembuatan argot dengan cara mengganti posisi mora dalam sebuah kata. Contoh transposisi dalam bahasa Jepang adalah *shoba* yang berasal dari kata *basho* (場所) yang berarti tempat atau lokasi.

Pemaparan di atas merupakan teori pembentukan kata dalam bahasa Jepang secara umum. Adapun dalam *wakamono kotoba* juga terdapat beberapa proses pembentukan kata yakni sebagai berikut.

#### **B. Pembentukan Wakamono Kotoba**

Harumi Tanaka (1997 : 85-86) mengemukakan karakteristik bahasa anak muda dewasa ini yang secara langsung dapat menunjukkan proses terjadinya bahasa tersebut. Berikut ini merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* menurut Harumi Tanaka:

a. Menyingkat unsur-unsur kata/kalimat (*shooryaku*)

Pembentukan kata baru dengan cara menyingkat sebagian unsur seperti ini merupakan fenomena yang dilakukan juga oleh orang-orang pada umumnya, tidak terbatas pada anak-anak muda. Contoh kata yang termasuk dalam jenis ini adalah *geesen* (ゲーセン). Kata *geesen* berasal dari *geemu sentaa* (ゲームセンター) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*Game Center*” dan telah mengalami penyingkatan pada masing-masing unsur katanya. Arti dari kata *geesen* adalah pusat permainan. Contoh lainnya yaitu *makku* (マック) yang merupakan singkatan dari kata *makkudonarudo* (マックドナルド) yang berarti McDonald.

b. Membalikkan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*)

Dalam proses *sakasa kotoba* ini, bukan berarti membalikkan urutan suku kata seutuhnya dari belakang, melainkan dengan cara membagi kata menjadi dua bagian lalu membalikkan dua unsur kata itu menjadi posisi sebaliknya. Contoh kata yang termasuk dalam *sakasa kotoba* misalnya *monohon* (物本). Kata *monohon* berasal dari kata *honmono* (本物) yang memiliki arti “barang asli” dan telah mengalami pembalikan pada unsur-unsur katanya. Contoh lainnya seperti *derumo* (デルモ) yang berasal dari kata *moderu* (モデル) dan berarti “model”.

c. Membuat verba dengan cara menambahkan silabel ‘*ru* (る)’ atau ‘*tta* (った)’

pada nomina

Kata-kata yang termasuk dalam kelompok ini misalnya *chariru* (チャリる) yang berasal dari kata *jitensha de dekakeru* (自転車で出かける) dan memiliki arti “pergi dengan menggunakan sepeda”. Kemudian contoh lainnya seperti *jikoru* (事故故る) yang asal katanya *jiko o okosu* (事故をおこす). *Jikoru* berarti “menimbulkan kecelakaan” atau *toshoru* (図書る), berasal dari kata *toshokan ni iku* (図書館に行く) yang artinya “pergi ke perpustakaan”.

Dengan melihat contoh-contoh ini muncul anggapan bahwa anak-anak muda sangat pandai dalam mengubah aturan-aturan verba bahasa Jepang.

- d. Mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia (*jinbutsu zokugo*)

Kata-kata yang termasuk dalam kelompok ini banyak mengandung makna yang kurang baik, maka dapat dianggap sebagai eufemisme yang berkembang untuk menghindari pengungkapan langsung. Misalnya kata *asshiikun* (アッシー君) yang berasal dari *kuruma de okurimukae o shite kureru ashi ni naru dansei* (車で送り迎えをしてくれる足になる男性). *Asshiikun* artinya “pria yang selalu melakukan antar jemput dengan mobil). Contoh lain seperti *surimaa* (スリマー) yang kata asalnya *goma o suru hito* (ごまをする人) dan berarti “orang yang suka memuji”.

Sementara itu, Akihiko Yonekawa dalam bukunya yang berjudul 若者語を科学する juga menyebutkan beberapa proses pembentukan *wakamono kotoba* sebagai berikut:

### 1. Peminjaman Bahasa Asing

Sebagian besar *wakamono kotoba* merupakan serapan dari bahasa asing. Bahasa Inggris dan bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang paling banyak mengalami penyerapan kedalam *wakamono kotoba* serta sedikit dari bahasa Perancis.

Contoh; アイスクリーム ➡ *Aisukuriimu* ➡ Es Krim

### 2. Pelesapan

Pelesapan merupakan proses menghilangkan sebagian atau beberapa bagian tertentu dalam sebuah kata sehingga terbentuk kata dengan cara pengucapan yang baru. Menurut Yonekawa, terdapat tujuh proses pelesapan dalam pembentukan *wakamono kotoba* yaitu:

#### a) Pelesapan pada bagian depan kata.

Contoh: (友) だち ➡ (*Tomo*) *dachi* ➡ Teman

#### b) Pelesapan pada bagian belakang kata

Contoh: ウル(トラ) ➡ *Uru (tora)* ➡ Ultra

#### c) Pelesapan bagian tengah kata

Contoh: キ(リギリ)ス ➡ *Ki (rigiri) su* ➡ Belalang



- d) Pelesapan pada bagian akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk

Contoh: カン(ニング) ペ(ーパ) ➡ *Kan (ningu) Pe (paa)* ➡

Kertas Contekan

- e) Pelesapan pada bagian akhir kata pertama dalam kata majemuk

Contoh: スタ(イル)シャン ➡ *Suta (iru) shan* ➡ Gaya Cantik

- f) Pelesapan bagian akhir kata kedua dalam kata majemuk

Contoh: 意味深(長) ➡ *Imishin (chou)* ➡ Bermakna Dalam

- g) Mempersingkat kalimat atau frasa

Contoh: と(ても)すてき ➡ *To (temo su) teki* ➡ Sangat Indah

### 3. Membalik Posisi Kata

Dalam proses ini, unsur kata dibagi menjadi dua bagian kemudian posisinya ditukar menjadi posisi sebaliknya.

Contoh: 物本 ➡ *Monohon* ➡ Barang asli

### 4. Penafsiran Ulang

Yang dimaksud dengan penafsiran ulang ialah mengubah cara baca kanji dari onyomi ke kunyomi atau sebaliknya.

Contoh: でっぱつ (出発) ➡ *Deppatsu (Shuppatsu)* ➡ Keberangkatan

### 5. Gabungan penulisan bahasa Jepang dengan bahasa Inggris

Penulisan kata dicampur antara bahasa Jepang (hiragana) dengan bahasa Inggris (romaji).

Contoh: In はら Baby ➡ *In hara baby* ➡ Bayi di dalam perut (Hamil)

#### 6. Inisialisasi

Penulisan kata hanya berupa huruf pertama sebagai perwakilan dari suatu kata.

Contoh: エッチ (H) ➡ *Ecchi* ➡ Huruf pertama dari kata *Husband* yang artinya suami.

#### 7. Derivasi Verba

Verba yang terbentuk setelah mengalami proses penambahan silabel *ru* pada bagian akhir nomina.

Contoh: デカる (デカダンをする) ➡ *Dekaru* (*Dekadan wo suru*) ➡

Pemalas

#### 8. Derivasi Nomina

Nomina yang terbentuk setelah mengalami proses afiksasi berupa penambahan sufiks *san*, *chan*, *kun*, dan lain lain.

Contoh: ジャズさん ➡ *Jazzu san* ➡ Orang yang berbicara dengan nada

keras

#### 9. Komposisi

Merupakan proses penggabungan dua nomina dan membentuk sebuah kata baru.

Contoh: 筆箱 ➡ *Fudebako* ➡ Kotak pensil

## 10. Konversi Bunyi

Merupakan proses perubahan pelafalan dalam bahasa Jepang.

Contoh: いびつ学校 (美術学校) ➡ *Ibitsu gakkou* (*Bijutsu gakkou*) ➡

Sekolah seni

## 11. Dajare

Dajare adalah transformasi kata, nomina, atau peribahasa menjadi kata atau serangkaian kata yang hampir serupa.

Contoh: スキーが好き ➡ *Sukii ga suki* ➡ Saya suka ski

## 12. Teka Teki

Kata yang direpresentasikan melalui teka-teki.

Contoh: からたちの花 ➡ *Karatachi no hana* ➡ Anak perempuan penderita sakit paru-paru (wanita lemah)

## 13. Campuran Kata

Kata yang termasuk dalam kategori ini merupakan campuran antara kata dari bahasa Jepang dengan kata lain dari bahasa asing namun penulisannya menggunakan bahasa Jepang (katakana).

Contoh: オジンケル ➡ *Ojinkeru* ➡ Paman (dari gabungan kata *ojiisan* dengan kata *onkeru* dari bahasa Jerman yang artinya paman)

Dalam analisisnya, peneliti menggunakan teori kompilasi antara tiga teori pembetulan kata dari Harumi Tanaka, Taro Kageyama, dan Akihiko Yonekawa dikarenakan ketiga teori tersebut dapat saling melengkapi satu sama lain. Teori

pembentukan kata yang akan digunakan dalam analisis data yaitu: komposisi, afiksasi, konversi, reduplikasi, *blending*, *clipping*, akronim dan inisial, *sakasa kotoba*, menambah silabel *ru* atau *tta* pada nomina, *jinbutsu zokugo*, peminjaman bahasa asing, penafsiran ulang, gabungan penulisan bahasa Jepang dan bahasa Inggris, konversi bunyi, *dajare*, teka-teki, campuran kata.

### **2.2.2 Pragmatik**

Pragmatik adalah telaah makna dalam hubungannya dengan situasi ujar. Sosok pragmatik bertugas mengkaji maksud penutur dalam menuturkan satuan lingual tertentu pada sebuah praktik bahasa. Levinson (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai studi bahasa yang mempelajari relasi bahasa dengan konteksnya. Konteks yang dimaksud telah tergramatisasi dan terkodifikasi sehingga tidak pernah dapat dilepaskan dari struktur bahasanya.

#### **2.2.2.1 Konteks**

Kata konteks dapat diartikan dengan berbagai cara, misalnya kita memasukkan aspek-aspek yang ‘sesuai’ atau ‘relevan’ mengenai latar fisik dan sosial suatu ucapan. Tarigan (2009) dalam bukunya mengartikan konteks sebagai setiap latar belakang pengetahuan yang diperkirakan dimiliki dan disetujui bersama oleh pembicara dan lawan bicara serta yang menunjang interpretasi lawan bicara terhadap apa yang dimaksud lawan bicara dengan suatu ucapan tertentu. Konteks dalam suatu komunikasi juga berkaitan dengan peristiwa tutur.

Peristiwa tutur adalah terjadinya atau berlangsungnya interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu

(Chaer, 2004: 47). Jadi peristiwa tutur merupakan suatu interaksi yang memiliki topik, maksud, serta tujuan yang jelas. Dengan kata lain jika dalam sebuah percakapan topik pembicaraan tidak jelas dan pokok pembicaraan selalu berganti-ganti menurut situasi, tidak dapat disebut sebagai peristiwa tutur.

Menurut Dell Hymes (1972) peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen, yang bila huruf-huruf pertamanya dirangkaikan menjadi akronim SPEAKING. Kedelapan komponen itu adalah (diangkat dari Wadhaugh 1990):

1. S (*Setting and scene*)

Disini *setting* berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu, atau situasi psikologis pembicaraan. Waktu, tempat, dan situasi tuturan yang berbeda menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda.

2. P (*Participants*).

*Participants* adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima (pesan).

3. E (*Ends*).

*Ends* merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan.

4. A (*Act sequence*).

*Act sequence* mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran berkaitan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.

### 5. K (*Key*).

*Key* mengacu pada nada, cara dan semangat dimana suatu pesan disampaikan: dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek, dan sebagainya. Hal ini dapat juga ditunjukkan dengan gerak tubuh dan isyarat.

### 6. I (*Instrumentalities*).

*Instrumentalities* mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan atau tulis. Telegram atau telepon. *Instrumentalities ini* juga mengacu pada kode ujaran yang digunakan, seperti bahasa, dialek, ragam, atau register.

### 7. N (*Norm of interaction and interpretation*).

*Norm* mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi. Misalnya, yang berhubungan dengan cara berinterupsi, bertanya, dan sebagainya. Juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari lawan bicara.

### 8. G (*Genre*).

*Genre* mengacu pada jenis bentuk penyampaiannya, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Adapun contoh penerapan teori *SPEAKING* dalam analisis data adalah sebagai berikut:

勝彦のお父さん      : おまえが心配できたんだよ。ほっとがないだろう。  
美人局とかでてきたらどうすんだ。

*Katsuhiko no otousan* : *Katsuhiko, shuumatsu wa genba tetsudae. Happa tsukaudena, benkyou ya.*

Katsuhiko, akhir pekan nanti bantulah di tempat proyek.  
Kita akan memakai peledak, sekalian belajar.

勝彦                      : うん。

*Katsuhiko* : Un  
: Hmm.

勝彦のお父さん : 返事は。

*Katsuhiko no otousan* : *Henji wa.*  
: Mana jawabanmu.

勝彦 : ああ！たまらんな、お互い。

*Katsuhiko* : Aa! *Tamaranna*, otagai  
: Yaa! Sudah tidak tahan ya, satu sama lain

(Kimi no Na wa, 00:14:08)

### 1. *Setting and Scene*

Dialog di atas terjadi di rumah keluarga Katsuhiko. Saat itu ayah Katsuhiko sedang mengadakan pertemuan dengan karyawan kerjanya sambil minum-minum. Lalu ia ke belakang untuk meminta dua, tiga gelas lagi dan kebetulan sedang ada Katsuhiko disitu. Ayah Katsuhiko kemudian meminta Katsuhiko untuk membantunya di tempat proyek akhir pekan nanti dan Katsuhiko pun merespon seadanya. Kemudian setelah itu Katsuhiko memutuskan untuk duduk menyendiri di jendela kamarnya.

### 2. *Participants*

Dialog di atas terjadi antara Katsuhiko dan ayahnya.

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Katsuhiko mengucapkan *tamaran* adalah untuk menjelaskan bahwa ia sudah tidak tahan dengan sikap ayahnya.

#### 4. *Act Sequence*

Katsuhiko merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *tamaraan*. Penggunaan kata *tamaraan* adalah untuk mengekspresikan kekesalan dan kepasrahan Katsuhiko.

#### 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada lemah dan dengan intonasi yang pelan.

#### 6. *Instrumentalities*

Tuturan di atas disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

#### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur di atas bersifat nonformal.

#### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur di atas berupa dialog.

### 2.2.3 Fungsi Bahasa

Setiap faktor dalam komunikasi verbal saling berhubungan. Namun dalam satu peristiwa komunikasi kemungkinan muncul satu faktor atau lebih yang dianggap dominan, Dominasi itulah yang kemudian melahirkan fungsi bahasa. Menurut Jakobson (1987: 66) suatu ujaran yang penekanannya terdapat pada acuan atau konteks (*Context*) mempunyai fungsi referensial. Jika ujaran terdapat penekanan pada pengirim pesan atau penutur (*Addresser*) mempunyai fungsi emotif atau ekspresif. Kemudian ujaran yang menekankan pada penerima pesan atau lawan



tutur (*Addressee*) memiliki fungsi konatif. Fungsi konatif biasanya diwujudkan dalam bentuk perintah. Jika dalam ujaran penekanannya terdapat pada kontak (*Contact*) maka ujaran tersebut memenuhi fungsi fatis. Fungsi fatis berfungsi untuk memulai, mempertahankan, atau memutus suatu komunikasi. Suatu ujaran jika menekankan pada pesan yang disampaikan (*Message*) maka fungsinya adalah puitik. Seperti contohnya pada slogan politik “*I Like Ike*” /*ay layk ayk* / (Jakobson, 1987: 70). Kemudian yang terakhir jika penekanan suatu ujaran terdapat pada kode (*Code*) maka ujaran tersebut memiliki fungsi metalingual.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Roman Jakobson membagi fungsi bahasa menjadi enam yakni sebagai berikut:

### 1. Fungsi Ekspresif

Pusat perhatian tertuju pada penyapa (*Addresser*). Disini penyapa menyatakan perasaannya seperti yang terwujud dalam rasa senang, seperti

Contoh:

君に会えてうれしい。 / *kimi ni aete ureshii*. / senang bisa bertemu denganmu.

### 2. Fungsi Konatif

Yang dipentingkan disini adalah tersapa (*Addressee*) atau kawan bicaranya. Fungsi ini diwujudkan dalam bentuk seruan atau suruhan seperti

Contoh:

新聞を取ってください。 / *shinbun wo totte kudasai*. / ambilkan koran itu.

### 3. Fungsi Referensial

Fungsi ini terwujud jika sebuah ujaran berorientasi pada konteks (*Context*).

Dalam hal ini yang diutamakan adalah topik atau isi pembicaraan.

Contoh:

彼は窓からカプアス川を見た。 / *kare wa mado kara Kapuasu kawa wo mita.* /

dari jendela ia melihat sungai Kapuas.

Konteks yang dibicarakan dalam penyampaian pesan tersebut adalah ‘sungai Kapuas’. ‘Sungai Kapuas’ menjadi referensi dalam tuturan tersebut.

### 4. Fungsi Fatis

Yaitu jika dalam sebuah ujaran penekanannya terdapat pada kontak (*Contact*). Fungsi fatis ini berfungsi untuk memulai atau mempertahankan hubungan sosial dalam percakapan, seperti

Contoh:

お元気ですか？ / *ogenki desuka?* / bagaimana kabarmu?

### 5. Fungsi Puitis

Yaitu jika penekanannya terdapat pada pesan (*Message*) yang disampaikan.

Fungsi puitik bahasa terwujud dalam bentuk karya sastra.

Contoh:

愛にできることはまだあるかい。 / *ai ni dekiru koto wa mada arukai.* / apakah

masih ada yang bisa dilakukan oleh cinta.

## 6. Fungsi Metalingual

Yaitu fungsi yang penekanannya terdapat pada kode (*Code*) dan berfungsi untuk membicarakan bahasa.

Contoh:

ダニーはインドネシア語で弟に日本語の言葉を説明している。 / *Danny wa indonesiako de otouto ni nihongo wo setsumeishiteiru.* / Danny menjelaskan tentang kosakata-kosakata bahasa Jepang kepada adiknya dengan menggunakan bahasa Indonesia.

## BAB III

### PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menganalisis dan memaparkan hasil penelitian berdasarkan teori-teori para ahli. Penelitian ini berfokus pada proses pembentukan dan fungsi *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*. Setelah melakukan pengumpulan data dengan metode simak, peneliti menemukan 16 *wakamono kotoba* yang digunakan dalam film *Kimi no Na wa*.

#### 3.1 Pembentukan Wakamono Kotoba

Berikut ini akan dipaparkan proses pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa*.

##### 3.1.1 *Clipping*

Pelesapan khususnya *back clipping* atau gabungan *fore* dan *back clipping* banyak ditemui pada bahasa Jepang terutama dalam ragam bahasa slang Jepang. Dalam penelitian ini peneliti hanya menemukan tiga *wakamono kotoba* dengan proses pembentukan *clipping*:

Data 1:

早耶香                   : ちょっと、どうしたの、三葉。

*Sayaka*                 : *Chotto, doushita no, Mitsuha.*

Eh, kenapa, Mitsuha

勅使 : か、髪が！

*Teshi* : *Ka, kami ga!*  
Ra, rambutmu!

三葉 : え、やっぱ変かな。

*Mitsuha* : *E, yappa hen kana.*  
Eh, pasti aneh ya.

(Kimi no Na wa, 00:42:55)

Pada data (1) terdapat penggunaan *wakamono kotoba yappa* (やっぱ). *Yappa* merupakan *wakamono kotoba* yang berasal dari adverbial *yappari* yang telah mengalami pelesapan pada bagian akhir katanya. *Yappari* memiliki arti; juga, tetap, pasti (Matsuura: 1162). Berikut ini adalah proses pembentukan kata *yappa*.

*Yappari* → *Yappa~~ri~~* → *Yappa*

### Fungsi *Wakamono Kotoba*

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (1) terjadi di suatu taman di desa Itomori dan malam itu akan diadakan festival musim panas. Kemudian Mitsuha datang dengan menggunakan yukata menemui Teshi dan Sayaka yang telah menunggu di tempat itu. Namun Sayaka dan Teshi terkejut melihat penampilan Mitsuha yang telah memangkas pendek rambutnya.

2. *Participants*

Dialog pada data (1) terjadi antara tiga orang teman yaitu Mitsuha, Teshi, dan Sayaka.

3. *Ends*

Maksud dan tujuan dari tuturan *yappa* yang disampaikan oleh Mitsuha adalah untuk menyatakan dugaan respon dari Teshi dan Sayaka saat melihat penampilannya yang baru yaitu dengan rambut pendek serta Mitsuha berniat untuk mengakhiri percakapan.

4. *Act Sequence*

Mitsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; yappa*.

5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada rendah. Hal itu sejalan dengan ekspresi yang ditunjukkan oleh Mitsuha yaitu dengan sedikit tersenyum karena ia sudah menduga respon dari Teshi dan Sayaka sebelumnya.

6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (1) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (1) bersifat nonformal.

8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (1) berupa dialog.

Dialog pada data (1) mengandung fungsi referensial karena berpusat pada konteks (acuan). Dalam dialog itu Mitsuha menyatakan dugaan respon dari Teshi dan Sayaka sekaligus berniat mengakhiri percakapan.

Data 2:

四葉 : お姉ちゃん、何しとるの？

*Yotsuha* : *Onee-chan, nani shitoru no?*

: Kakak, apa yang sedang kau lakukan?

三葉 : スゲー本物っぽいなって。え？お姉ちゃん？

*Mitsuha* : *Sugee honmonoppoi natte. E? one-chan?*

: Ini terasa seperti sangat sungguhan. Eh? Kakak?

四葉 : 何寝ぼけとんの。ごはん。早起きな！

*Yotsuha* : *Nani neboketon no. Gohan. Hayaokina !*

: Apa kakak masih setengah sadar? Ayo sarapan. **Cepat bangun!**

(Kimi no Na wa, 00:04:35)

Pada data (2) terdapat *wakamono kotoba hayaokina* (早起きな). *Hayaokina* merupakan kata majemuk yang terbentuk dari gabungan kata berkategori adverbia *hayaku* (早く) yang berarti cepat dan kata berkategori verba *okiru* (起きる) yang berarti bangun ditambah dengan akhiran *nasai* (なさい) yang merupakan bentuk perintah menjadi *okinasai* (起きなさい) dan telah mengalami proses pelesapan

pada masing-masing bagian akhir katanya. Kemudian setelah kedua kata tersebut digabung artinya menjadi perintah untuk bangun pagi-pagi (Matsuura: 265). Berikut adalah proses pembentukan kata *hayaokina*.

*Hayaku* → *Hayaku* → *Haya*  
*Okinasai* → *Okinasai* → *Okina*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (2) terjadi di dalam kamar Mitsuha. Saat itu pertama kalinya Taki dan Mitsuha bertukar tubuh. Taki yang terbangun sebagai Mitsuha merasa bingung dan memegang dadanya sendiri. Kemudian Yotsuha sedikit terkejut melihat kelakuan kakaknya pagi itu langsung menyuruhnya untuk cepat bangun dan sarapan.

#### 2. *Participants*

Dialog pada data (2) dilakukan antara Yotsuha (adik) dengan Mitsuha (kakak).

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Yotsuha menggunakan kata *hayaokina* adalah untuk menyuruh kakaknya agar cepat bangun dan segera sarapan.



#### 4. *Act Sequence*

Yotsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *hayaokina*. Penggunaan kata *hayaokina* pada dialog diatas adalah untuk menunjukkan kekesalan Yotsuha kepada kakaknya.

#### 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada yang agak tinggi namun masih wajar jika ditujukan kepada Mitsuha yang bertingkah aneh pagi itu. Hal ini dapat dilihat dari tindakan Yotsuha yang membanting pintu setelah mengucapkannya.

#### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (2) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

#### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (2) bersifat nonformal.

#### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (2) berupa dialog.

Dialog pada data (2) mengandung fungsi konatif karena dalam kata *hayaokina* penekanannya terdapat pada lawan tutur.. Dalam dialog itu Yotsuha menggunakan kata *hayaokina* bermaksud untuk menyuruh kakaknya agar segera bangun dan sarapan.

Data 3:

三葉 : あいつに悪いか。

*Mitsuha* : *Aitsu ni warui ka.*

: Kasihan dia.

四葉 : 本当に自分のおっぱい好きやな。行くよ。早準備しない。

*Yotsuha* : *Hontou ni jibun no oppai suki ya na. Iku yo. Hayajunbi shinai.*

: Sepertinya kamu benar-benar suka dengan dadamu sendiri ya.  
Ayo berangkat. ***Cepat siap-siap.***

(Kimi no Na wa, 00:32:59)

Pada data (3) terdapat *wakamono kotoba hayajunbi* (早準備). Kata *hayajunbi* merupakan kata majemuk yang berasal dari penggabungan adjektiva *hayaku* (早く) yang berarti lekas; cepat (Matsuura: 265) dan verba *junbsuru* (準備する) yang berarti persiapan (Matsuura 1994: 383). Masing-masing bagian akhir katanya mengalami pelesapan sehingga membentuk kata *hayajunbi*. Berikut ini adalah proses pembentukan kata *hayajunbi*.

*Hayaku* → *Hayaku* → *Haya*

*Junbisuru* → *Junbisuru* → *Junbi*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and scene*

Dialog pada data (3) terjadi di kamar Mitsuha. Pagi itu Mitsuha baru bangun dan adiknya yaitu Yotsuha datang dengan membanting pintu kamar lalu menyuruh Mitsuha untuk segera bersiap-siap untuk berangkat sekolah. Namun sebenarnya yang berada dalam tubuh Mitsuha saat itu adalah Taki yang sedang bertukar tubuh dengannya.

#### 2. *Participants*

Dialog pada data (3) terjadi antara dua bersaudara yaitu Mitsuha (kakak) dan Yotsuha (adik).

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Yotsuha mengatakan *hayajunbi* adalah untuk menyuruh kakaknya agar segera bangun dan bersiap-siap untuk berangkat sekolah.

#### 4. *Act sequence*

Yotsuha merupakan siswi yang menggunakan *wakamono kotoba*; *hayajunbishinai*. Penggunaan kata *hayajunbi* adalah untuk mengekspresikan kekesalan Yotsuha kepada kakaknya.

#### 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada sedikit kesal. Hal tersebut bisa dilihat dari ekspresi Yotsuha dan tindakannya setelah mengatakan itu, yaitu membanting pintu kamar Mitsuha.

#### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (3) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

#### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (3) bersifat nonformal.

#### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (3) berupa dialog.

Dialog pada data (3) mengandung fungsi konatif karena dalam kata *hayajunbi* penekanannya terdapat pada lawan tutur.. Dalam dialog itu Yotsuha menggunakan kata *hayajunbi* untuk menyuruh Mitsuha agar segera bersiap-siap.

### 3.1.2 Komposisi

Berdasarkan kata yang telah dihimpun, hanya ditemukan satu proses pembentukan kata yakni komposisi nomina dan verba.

#### 3.1.2.1 Komposisi Nomina dan Verba

Berikut contoh penggabungan nomina dan verba. Pada data yang dianalisis, semua penggabungan antara nomina dan verba diawali oleh nomina terlebih dahulu.

Data 4:

司 : ターキ !

*Tsukasa* : *Taaki* !

: *Taaki* !

滝 : はあー！

*Taki* : *Haa !*

: Haa !

司 : まさか昼からとはね。飯行こうぜ。

*Tsukasa* : *Masaka hiru kara to wa ne. Meshikouze.*

: Tumben datangnya siang. Ayo **pergi makan**.

(Kimi no Na wa, 00:21:01)

Pada data (4) terdapat *wakamono kotoba* yaitu *meshiikou* (飯行こう). Kata

*meshiikou* berasal dari gabungan kata berkategori nomina *meshi* (飯) yang berarti

nasi (Matsuura: 628) dan verba *iku* (行く) yang berarti pergi (Matsuura 1994: 1200).

Kata *meshiikou* sama artinya dengan *tabe ni iku* (食べに行く) yang artinya pergi

untuk makan. Namun pada data (4) kata *tabe* diganti dengan kata *meshi*. Berikut ini

adalah proses pembentukan kata *meshiikou* (飯行こう).

*Meshi + Ikou → Meshiikou*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### *1. Setting and scene*

Dialog pada data (4) terjadi di depan ruang kelas Taki. Kemudian Tsukasa

tiba-tiba datang dan mengagetkan Taki lalu mengajaknya makan bersama.

Taki bertingkah aneh dan terlihat tidak seperti biasanya karena sebenarnya

yang berada di dalam tubuh Taki saat itu adalah Mitsuha. Itu merupakan kali pertama mereka bertukar tubuh.

2. *Participants*

Dialog pada data (4) terjadi antara dua orang teman dekat yakni Taki dan Tsukasa.

3. *Ends*

Maksud dan tujuan Tsukasa mengatakan *meshiikou* (飯行こう) adalah untuk mengajak Taki pergi makan siang bersamanya.

4. *Act sequence*

Tsukasa merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *meshiikou*.

5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada gembira. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Tsukasa yang tersenyum dan langsung merangkul Taki setelah ia mengatakannya.

6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (4) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (4) bersifat nonformal.

8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (4) berupa dialog.

Dialog pada data (4) mengandung fungsi konatif karena dalam kata *meshiikou* penekanannya terdapat pada lawan tutur.. Dalam dialog itu Tsukasa bermaksud untuk mengajak Taki untuk pergi makan bersamanya.

### 3.1.3 Afiksasi

Ragam bahasa slang Jepang cukup banyak memiliki prefiks dan sufiks yang populer digunakan di kalangan anak muda Jepang. Namun berdasarkan data yang telah dihimpun peneliti hanya menemukan proses pembentukan dengan penambahan sufiks.

#### 3.1.3.1 Sufiks

Peneliti menemukan contoh sufiks populer yang dapat mengubah kelas kata pada kata yang ditempelinya. Pada kata yang ditemplei sufiks akan mengalami perubahan kelas kata.

Data 5:

三葉 : おはよう。

*Mitsuha* : *Ohayou.*

: Selamat pagi.

早耶香 : え、きた。

*Sayaka* : *E, kita.*

: Eh, sudah datang

三葉 : な、なんか視線を感じるやけど？

*Mitsuha* : *Na, nanka shisen wo kanjiru yakedo ?*

: Kenapa pada ngeliatin aku ya?

早耶香 : うん。昨日のあれは目立ったもんな。

*Sayaka* : *Un. Kinou no are wa medattamon na.*

: Ya. Habisnya kamu kelihatan mencolok sih kemarin.

(Kimi no Na wa, 00:28:45)

Pada data (5) terdapat *wakamono kotoba medattamon* (目立ったもん). Kata

*medattamon* berasal dari kata *medatsu* (目立つ) yang berarti menyolok mata;

menyolok; menonjol (Matsuura: 619) dan telah mengalami penambahan sufiks *mon*

(もん) pada bagian akhir katanya. Sufiks *mon* berasal dari *mono* (もの) yang telah

mengalami perubahan bunyi pada silabel akhirnya menjadi *mon*. Pada data (5)

sufiks *mon* mengubah kelas kata verba “*tsu*” *medatsu* menjadi nomina dengan

mengubahnya ke bentuk lampau “*tta*” kemudian bergabung dengan sufiks *mon*.

Berikut ini adalah proses pembentukan kata *medattamon* (目立ったもん):

*Medatta + Mono* → *Medatta + Mon* → *Medattamon*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### **1. *Setting and Scene***

Dialog pada data (5) terjadi di ruang kelas. Saat itu Mitsuha yang sedang

berada di tubuhnya sendiri (hari sebelumnya bertukar tubuh dengan Taki)

masuk kelas dan merasa bingung kenapa teman-temannya semua melihat ke



arahnya. Kemudian Mitsuha segera duduk disebelah Sayaka dan menanyakan tentang hal tersebut. Sayaka kemudian menjelaskan karena Mitsuha kemarin terlihat berbeda dan mencolok serta bertingkah tidak seperti biasanya.

## 2. *Participants*

Dialog pada data (5) dilakukan antara Mitsuha (teman) dengan Sayaka (teman).

## 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Sayaka menggunakan kata *medatamon* adalah untuk menjelaskan kepada Mitsuha yang kebingungan waktu itu karena ia tidak sadar kemarin telah bertingkah mencolok dan tidak seperti biasanya.

## 4. *Act Sequence*

Sayaka merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; medattamon*.

## 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan oleh Sayaka dengan nada yang santai. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi Sayaka yang santai dan sedikit senyum saat menuturkan kalimat tersebut.

## 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (5) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (5) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (5) berupa dialog.

Dialog pada data (5) mengandung fungsi referenseial karena dalam kata *medattamon* penekanannya terdapat pada konteks (acuan). Dalam dialog tersebut Sayaka menjelaskan bahwa Mitsuha terlihat mencolok kemarin.

#### 3.1.4 Blending

Proses pembentukan kata ini banyak ditemukan dalam bahasa Jepang antar kata berkategori nomina. Namun berdasarkan data yang penulis himpun, penulis hanya menemukan satu contoh untuk *blending* yang proses pembentukannya antar kata berkategori verba.

Data 6:

三葉 : 会えっこない。でももし会えたら、どうしよう。やっぱり迷惑かな。気まずいかな。それとももしかしたら、少し喜ぶかな。会えっこない。でも、確か的一件事が一つだけある。私たちは会えば絶対、すぐにわかる。私に入ってたのは、君なんだって。君に入ってたのは、私なんだって。

Mitsuha : Aekkonai. Demo moshi aetara, doushiyou. Yappari meiwaku kana. Kimazui kana. Sore to mo moshikashitara, sukoshi yorokobu kana. Aekkonai. Demo, tashika no koto ga hitotsu dake aru. Watashitachi wa ae ba zettai, sugu ni wakaru. Watashi ni ha itteta no wa, kimi nandatte. Kimi ni ha itteta no wa, watashi nandatte.

: **Tidak pernah bisa bertemu**. Tapi kalau bertemu, bagaimana ya? Apa memang mengganggu, ya? Mungkin agak canggung. Atau mungkin bisa sedikit membuatnya senang? **Tidak pernah bisa bertemu**. Tapi, ada satu hal yang pasti. Kalau bertemu, kami pasti segera menyadarinya. Yang masuk ke dalam diriku itu kamu. Dan yang masuk ke dalam dirimu itu aku.

(Kimi no Na wa, 01:13:31)

Pada data (6) terdapat *wakamono kotoba aekkonai* (会えっこない). *Aekkonai*

merupakan kata majemuk yang berasal dari gabungan verba *aeru* (会える) yang

artinya bisa bertemu dan verba *kuru* (来る) dalam bentuk negatif yaitu *konai* (来な

い). Setelah digabung artinya menjadi ‘tidak pernah bisa bertemu’

(<https://translate.weblio.jp/>). Berikut ini proses pembentukan kata *aekkonai*.

*Aeru + Konai → Aekkonai*

### Fungsi *Wakamono Kotoba*

#### 1. *Setting and Scene*

Monolog pada data (6) terjadi di stasiun kereta di Tokyo. Mitsuha dan Taki sudah beberapa waktu tidak bertukar tubuh. Ditambah rasa penasarannya terhadap sosok Taki, Mitsuha pun pergi ke Tokyo sendirian untuk mencarinya.

#### 2. *Participants*

Peristiwa tutur diatas merupakan sebuah monolog sehingga yang terlibat di dalamnya hanya Mitsuha sendiri.

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Mitsuha menuturkan *aekkonai* adalah ia merasa pasrah karena tidak bisa menemukan Taki. Selain itu Mitsuha juga merasa khawatir andaikan mereka bisa bertemu suasananya mungkin akan sedikit canggung.

### 4. *Act Sequence*

Mitsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *aekkonai*. Mitsuha menuturkan kata *aekkonai* kepada dirinya sendiri karena merasa tidak percaya diri.

### 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada lemah. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi Mitsuha saat mengatakannya. Kemudian dilanjutkan dengan monolognya yang menggambarkan kepasrahannya.

### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (6) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (6) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (6) berupa monolog.

Dialog pada data (6) mengandung fungsi ekspresif karena dalam kata *aekkonai* penekanannya terdapat pada penutur. Dalam dialog itu Mitsuha berusaha

mengekspresikan kepasrahannya karena tidak bisa bertemu dengan Taki secara langsung.

### 3.1.5 Peminjaman Bahasa Asing

Bahasa Inggris sangat banyak digunakan dalam bahasa Jepang. Tidak hanya dalam ragam bahasa formal namun juga dalam *wakamono kotoba*. Bahkan terdapat istilah bahasa Inggris dari Jepang. Berdasarkan data yang telah dihimpun peneliti menemukan dua contoh *wakamono kotoba* yang berasal dari serapan bahasa Inggris.

Data 7:

滝 : ええー？なになに、ツカサ？誰え？トイレへ行きたい。。。 リアルすぎ。

*Taki* : Eee? Naninani, Tsukasa? Daree? Toire e ikitai... **Riarusugi**.  
: Eeh? Apa ini? Tsukasa? Siapa tuh? Aku ingin ke kamar mandi... **Terlalu nyata**.

(Kimi no Na wa, 00:19:04)

Pada data (7) terdapat *wakamono kotoba riarusugi* (リアルすぎ). Kata *riarusugi* merupakan gabungan antara kata *riaru* (リアル) yang merupakan kata serapan bahasa Inggris yaitu *real* yang berarti nyata dan sufiks *sugi* (すぎ) yang berfungsi untuk menunjukkan atau menjelaskan sesuatu yang berlebihan. Sehingga setelah digabung *riarusugi* artinya menjadi ‘terlalu nyata’. Berikut ini adalah proses pembentukan kata *riarusugi*.

*Riaru + Sugi → Riarusugi*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Monolog pada data (7) terjadi ketika Taki kembali terbangun dari tidurnya namun bukan sebagai dirinya sendiri melainkan sebagai Mitsuha. Taki (M) yang saat itu mendapat pesan dari Tsukasa di ponselnya merasa kebingungan karena ia tidak mengenalnya. Setelah itu Taki (M) langsung bersiap-siap untuk berangkat ke sekolah. Sesaat sebelum berangkat ia berkata *riarusugi* karena ini semua terlalu nyata jika dikatakan sebagai mimpi.

#### 2. *Participants*

Peristiwa tutur pada data (7) berupa monolog sehingga hanya terdapat Taki (M) sebagai peserta tutur tunggal.

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Taki (M) mengatakan *riarusugi* adalah karena ia masih tidak percaya dengan apa yang dialaminya namun semuanya terlalu nyata jika hanya sebatas mimpi.

#### 4. *Act Sequence*

Taki (M) adalah remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *riarusugi*. Taki (M) menuturkan kata *riarusugi* kepada dirinya sendiri setelah berkali-kali mengalami peristiwa pertukaran tubuh saat terbangun dari tidurnya di pagi hari.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada lemah dan sedikit rasa tidak percaya. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Taki saat ia menuturkannya.

6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (7) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (7) bersifat nonformal.

8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (7) berupa monolog.

Dialog pada data (7) mengandung fungsi ekspesif karena dalam kata *riarusugi* penekanannya terdapat pada penutur. Dalam dialog itu Taki mengekspresikan keheranannya terhadap situasi yang sedang ia alami saat itu.

Data 8:

滝 : 俺、楽しかったやよ。なんか毎日お祭りみたい、東京  
って。

Taki : *Ore, tanoshikattaya yo. Nanka mainichi omatsuri mitai,*  
*Tokyotte.*  
: Aku keasyikkan. Setiap saat rasanya Tokyo itu ramai seperti  
festival.

高木 : なんかお前訛ってない？

Takagi : *Nanka omae namattenai?*

: Kok cara ngomongmu jadi kayak berlogat ya?

司 : 滝、弁当は？

*Tsukasa* : *Taki, bentou wa?*

: Taki, bekalmu mana?

滝 : ええー？

*Taki* : *Eee?*

: Eeh?

司 : まったく。

*Tsukasa* : *Mattaku.*

: Dasar.

高木 : 寝ぼけてんのか？

*Takagi* : *Neboketen no ka?*

: Lagi ngelindur ya?

司 : なんかあるか？

*Tsukasa* : *Nanka aru ka?*

: Punya sesuatu nggak?

高木 : 卵コロッケサンドにしようぜ。

*Takagi* : *Tamago korokkesando ni shiyouse.*

: Kita kasih roti isi kroket aja deh.

(Kimi no Na wa, 00:21:33)



Pada data (8) terdapat *wakamono kotoba korokkesando* (コロッケサンド). Kata *korokkesando* berasal dari gabungan kata *korokke* (コロッケ) dan *sando* (サンド). *Korokke* berasal dari kata *croquette* yang artinya kroket, sedangkan *sando* berasal dari kata *sandoicchi* (サンドイッチ) yang merupakan serapan dari kata berbahasa Inggris yakni *sandwich* yang artinya roti isi. Setelah digabungkan kata *korokkesando* memiliki arti ‘roti isi kroket’. Berikut adalah proses pembentukan kata *korokkesando*.

*Korokke + Sandoicchi* → *Korokkesando*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### *1. Setting and Scene*

Dialog pada data (8) terjadi di dekat lapangan basket sekolah Taki. Saat itu Taki (M) akan memakan bekal sekolah bersama dengan dua temannya yaitu Tsukasa dan Takagi. Saat Taki berbicara, Takagi merasa aneh karena sebenarnya yang berada di dalam tubuh Taki saat itu adalah Mitsuha. Saat akan mulai makan Taki lupa kalau ia tidak membawa bekalnya, lalu Takagi memberikan sebagian bekalnya yaitu roti isi kroket kepada Taki.

#### *2. Participants*

Dialog pada data (8) melibatkan tiga orang teman sebaya yaitu Taki, Tsukasa, dan Takagi.

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Takagi mengatakan *korokkesando* adalah untuk menawarkan bekalnya kepada Taki.

### 4. *Act Sequence*

Takagi adalah remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; korokkesando*. Takagi menggunakan kata *korokkesando* pada dialog diatas karena merasa kasihan melihat Taki (M) yang tidak membawa bekal makanannya.

### 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang ceria. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Takagi yang tersenyum saat ia mengucapkannya.

### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (8) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (8) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (8) berupa dialog.

Dialog pada data (8) mengandung fungsi referensial karena dalam kata *korokkesando* penekanannya terdapat konteks (acuan). Dalam dialog itu Takagi bermaksud untuk membagi bekalnya kepada Taki.

### 3.1.6 Pembentukan *Wakamono Kotoba* Diluar Kaidah Pembentukan Ragam

#### Bahasa Jepang Baku

Ragam bahasa slang Jepang memiliki berbagai jenis proses yang membentuknya. Berikut ini pembentukan ragam bahasa slang Jepang diluar kaidah pembentukan ragam bahasa Jepang baku seperti pelesapan, komposisi, afiksasi dan sebagainya.

#### 3.1.6.1 Perubahan Bunyi

Terdapat pula *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui perubahan bunyi pada silabel akhir katanya. Berikut ini contoh *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui proses perubahan bunyi:

Data 9:

四葉 : うーん、私もそっちがいいわ。

*Yotsuha* : *unn, watashi mo socchi ga ii wa.*  
: Hmm, aku juga lebih suka melakukan itu.

一葉 : 四葉にはまだ早いわ。糸の声を聞いてみない。そやってずっと糸を巻いとるとな、次期に人と糸との間に感情が流れ出して。

*Hitoha* : *Yotsuha ni wa mada hayai wa. Ito no koe wo kite minai. Soyatte zutto ito wo maitoru to na, jiki ni hito to ito to no aida ni kanjou ga nagaredashite.*  
: Masih terlalu cepat untuk Yotsuha. Dengarkan suara benangnya. Saat kamu menyulam seperti itu, secara perlahan emosi akan mulai mengalir antara dirimu dan benang itu.

四葉 : 糸はしゃべらんもん。

*Yotsuha* : Ito wa *shaberan* mon.  
 : Benang tidak bisa bicara.

(Kimi no Na wa, 00:12:20)

Pada data (9) terdapat *wakamono kotoba* yaitu *shaberan* (しゃべらん). Kata *shaberan* berasal dari kata *shaberanai* (しゃべらない) yang merupakan bentuk negatif dari verba *shaberu* yang telah mengalami proses perubahan bunyi pada silabel akhirnya dari *nai* (ない) menjadi *n* (ん). *Shaberu* menurut (Matsuura:895) mempunyai arti; berbicara. Berikut adalah proses perubahan bunyi *shaberanai* menjadi *shaberan*:

*Shaberanai* → *Shabera~~nai~~* → *Shaberan*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### *1. Setting and Scene*

Dialog pada data (9) terjadi di salah satu ruangan rumah keluarga Miyamizu, tempat dimana mereka biasa melakukan aktivitas menenun kain. Yotsuha yang sedang melihat neneknya (Hitoha) menenun juga ingin melakukan hal tersebut.

#### *2. Participants*

Dialog pada data (9) dilakukan antara Yotsuha (cucu) dengan Hitoha (nenek).

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Yotsuha menggunakan kata *shaberan* adalah untuk memprotes neneknya yang menyuruhnya untuk mendengarkan suara benang karena menurut Yotsuha benang itu tidak dapat berbicara.

### 4. *Act Sequence*

Yotsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *shaberan*. Kata *shaberan* dalam dialog ini digunakan untuk menunjukkan ketidaksepahaman antara Yotsuha dan neneknya.

### 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada lemah dan terkesan merajuk. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi wajah Yotsuha saat mengucapkannya.

### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (9) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (9) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (9) berupa dialog.

Dialog pada data (9) mengandung fungsi referensial karena dalam kata *shaberan* penekanannya terdapat pada konteks (acuan). Dalam dialog itu terdapat perbedaan pemahaman antara Yotsuha dan Hitoha.

Data 10:

四葉 : お姉ちゃん、何しとるの？

*Yotsuha* : *Onee-chan, nani shitoru no?*

: Kakak, apa yang sedang kau lakukan?

三葉 : スゲー本物っぽいなって。え？お姉ちゃん？

*Mitsuha* : *Sugee honmonoppoi natte. E? one-chan?*

: Ini terasa seperti sangat sungguhan. Eh? Kakak?

四葉 : 何寝ぼけとんの。ごはん。早起きな！

*Yotsuha* : *Nani neboketon no. Gohan. Hayaokina*

: Apa kakak masih setengah sadar? Ayo sarapan. Cepat bangun!

(Kimi no Na wa, 00:04:35)

Pada data (10) terdapat penggunaan *wakamono kotoba sugee* (スゲー). Kata *sugee*

berasal dari kata *sugoi* (すごい) yang telah mengalami perubahan bunyi pada

silabel akhirnya dari *oi* menjadi *ee*. Menurut Kenji Matsuura *sugoi* memiliki arti

Hebat; bukan main; luar biasa. Namun pada data (10) kata *sugee* diartikan ‘sangat’

sesuai dengan konteks pembicaraan. Berikut adalah proses pembentukan kata

*sugee*:

*Sugoi* → *Sugœi* → *Sugee*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (10) terjadi di dalam kamar Mitsuha. Saat itu pertama kalinya Taki dan Mitsuha bertukar tubuh. Taki yang terbangun sebagai Mitsuha merasa bingung dan memegang dadanya sendiri. Ia merasa situasi ini terlalu nyata untuk dikatakan sebagai mimpi.

#### 2. *Participants*

Dialog pada data (10) dilakukan antara Yotsuha (adik) dengan Mitsuha (kakak).

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Mitsuha menggunakan kata *sugee* adalah untuk menjelaskan bahwa yang ia alami saat itu terlalu nyata dari sekedar mimpi.

#### 4. *Act Sequence*

Yotsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; sugee*. Penggunaan kata *sugee* pada dialog diatas adalah untuk menunjukkan keheranan Mitsuha (T) terhadap situasi yang sedang ia alami saat itu.

#### 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada yang datar dan penuh rasa heran. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi dan tindakan Mitsuha (T) yang sedang memegang dadanya sendiri.

#### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (10) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (10) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (10) berupa dialog.

Dialog pada data (10) mengandung fungsi ekspresif karena dalam kata penekanannya terdapat pada penutur. Dalam dialog itu Mitsuha (T) mengekspresikan keheranannya terhadap situasi yang ia alami saat itu.

Data 11:

司 : おまえが心配できたんだよ。ほっとがないだろう。美人局とかでてきたらどうすんだ。

*Tsukasa : Omae ga shinpai dekitandayo. Hotto ga nai darou. Tsutsumotase toka detekitara dou sunda?*

Kami ini mengkhawatirkanmu. Mana bisa kubiarkan, 'kan? Bagaimana jika ini ternyata penipuan?

滝 : 美人局?

*Taki : Tsutsumotase?*  
Penipuan?

奥寺 : 滝君メル友に会いに行くんだっけ。

*Okudera : Taki kun merutomo ni ai ni ikundakke?*

: Taki, katanya kamu mau ketemu teman dunia mayamu?

滝 : いえ、メル友っていうか、そりゃ方便で。



*Taki* : *Ie, merutomotte iu ka, sorya houben de.*  
 : Eh, teman dunia maya, itu cuma makna gampangnya.

司 : ぶっちゃけて愛けいかを、  
*Tsukasa* : *Bucchakete ai keika wo,*  
 : Lewat fasilitas situs kencan,

滝 : ちげーよ！

*Taki* : **Chigee** yo!  
 : **Bukan** lah!

(Kimi no Na wa, 00:46:45)

Pada data (11) terdapat penggunaan kata *chigee* (ちげー). Kata *chigee* merupakan *wakamono kotoba* yang berasal dari kata *chigau* (ちがう) yang telah mengalami perubahan bunyi pada silabel akhirnya dari ‘au’ menjadi ‘ee’. *Chiagu* menurut Kamus Kenji Matsuura memiliki arti berbeda; tidak sesuai; salah; tidak benar. Berikut ini adalah proses pembentukan kata *chigee*:

*Chigau* → *Chigau* → *Chigee*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### **1. *Setting and Scene***

Dialog pada data (11) terjadi di dalam sebuah kereta. Setelah beberapa waktu Taki dan Mitsuha tidak lagi mengalami pertukaran tubuh. Hal ini

membuat Taki memutuskan untuk pergi mencari Mitsuha dan menemuinya secara langsung. Namun tanpa diduga Tsukasa dan Okudera mengetahui hal tersebut dan mereka memutuskan untuk ikut pergi Bersama Taki mencari Mitsuha.

## 2. *Participants*

Dialog pada data (11) terjadi antara tiga orang teman yaitu Taki, Tsukasa, dan Okudera.

## 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Taki menuturkan kata *chigee* adalah untuk membantah sanggahan Tsukasa yang mengatakan bahwa Mitsuha adalah teman yang dikenal Taki melalui situs kencan.

## 4. *Act Sequence*

Taki merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; chigee*. Penggunaan kata *chigee* pada data (11) adalah untuk mengekspresikan ketidaksetujuan Taki terhadap tuturan Tsukasa.

## 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi dan intonasi Taki yang meninggi dan sedikit berteriak saat mengucapkannya.

## 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (11) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (11) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (11) berupa dialog.

Dialog pada data (11) mengandung fungsi ekspresif karena kata *chigee* berpusat pada penutur. Dalam dialog itu Taki mengekspresikan ketidaksetujuannya dan sedikit rasa kesal terhadap Tsukasa.

Data 12:

四葉 : お姉ちゃん、何しとるの？

*Yotsuha* : *Onee-chan, nani shitoru no?*

: Kakak, apa yang sedang kau lakukan?

三葉 : スゲー本物っぽいなって。え？お姉ちゃん？

*Mitsuha* : *Sugee honmonoppoi natte. E? onee-chan?*

: Ini terasa seperti sangat sungguhan. Eh? Kakak?

四葉 : 何寝ぼけとんの。ごはん。早起きな！

*Yotsuha* : *Nani **neboketon** no. Gohan. Hayaokina*

: Apa kakak masih **setengah sadar**? Ayo sarapan. Cepat bangun!

(Kimi no Na wa, 00:04:35)

Pada data (12) terdapat penggunaan kata *neboketon* (寝ぼけとん). Kata *neboketon* merupakan *wakamono kotoba* yang berasal dari kata *neboketeiru* (寝ぼけている) yang telah mengalami perubahan bunyi pada silabel akhirnya dari ‘*teiru*’ menjadi ‘*ton*’. Menurut kamus Kenji Matsuura *neboketeiru* artinya ‘setengah tidur; setengah sadar’. Berikut ini adalah proses pembentukan kata *neboketon*:

*Neboketeiru* → *Neboketeiru* → *Neboketon*

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog diatas terjadi di dalam kamar Mitsuha. Saat itu pertama kalinya Taki dan Mitsuha bertukar tubuh. Taki yang terbangun sebagai Mitsuha merasa bingung dan memegang dadanya sendiri. Kemudian Yotsuha sedikit terkejut melihat kelakuan kakaknya pagi itu langsung menyuruhnya untuk cepat bangun dan sarapan.

#### 2. *Participants*

Dialog di atas dilakukan antara Yotsuha (adik) dengan Mitsuha (kakak).

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Yotsuha menggunakan kata *neboketon* adalah untuk memastikan keadaan kakaknya yang pada saat itu bertingkah aneh.

#### 4. *Act Sequence*

Yotsuha merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *neboketon*. Penggunaan kata *neboketon* pada dialog diatas adalah untuk menunjukkan kebingungan Yotsuha terhadap tingkah laku aneh kakaknya.

#### 5. *Key*

Tuturan tersebut disampaikan dengan nada yang agak biasa karena Yotsuha menganggap itu bukan sesuatu yang sangat aneh. Ia lantas menduga bahwa Mitsuha yang bertingkah aneh itu karena baru bangun dari tidurnya dan masih dalam keadaan setengah sadar.

#### 6. *Instrumentalities*

Tuturan di atas disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

#### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur di atas bersifat nonformal.

#### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur di atas berupa dialog.

Dialog pada data (12) mengandung fungsi referensial karena berpusat pada konteks (acuan). Dalam hal ini kata *neboketon* merujuk pada kondisi Mitsuha yang sedang dalam keadaan setengah sadar.

#### 3.1.6.2 Lain-lain

Beberapa *wakamono kotoba* juga dapat terbentuk melalui penyimpangan-penyimpangan terhadap aturan baku kosakata bahasa Jepang yang sudah ada.

Berikut ini adalah beberapa contoh *wakamono kotoba* yang tercipta diluar kaidah pembentukan kata bahasa Jepang:

Data 13:

滝 : な、何すか？

*Taki* : *Na, nansuka?*

: A-ada apa?

飲食店員 : てめ滝、ぬけやけしあがって! 昨日お前ら一緒に帰った  
だろう。

*Pegawai* : *Teme Taki, nukeyakeshiagatte! Kinou omaera issho ni kaetta  
darou?!*

: Taki sialan, kau mencoba melangkahi kami, ya! Kemarin kau  
pulang sama dia kan?!

滝 : え。え。え。まさかマジで。奥寺先輩と。

*Taki* : *E. E. E. Masaka maji de. Okudera senpai to.*

: Eh. Eh. Eh. Jangan-jangan, serius? Aku sama Okudera-senpai?

飲食店員 : あれからどうなった？

*Pegawai* : *Are kara dou natta?*

: Apa yang terjadi setelah itu?

滝 : え。あ。あの。よく覚えてないすよ、俺。

*Taki* : *E. A. Ano. Yoku oboetenaisuyo, ore.*

: Eh, sebenarnya aku tidak terlalu ingat.

飲食店員 : ふざけんなよこら！

Pegawai : Fuzakennayo **kora!**  
 : **Hei** jangan bercanda!

(Kimi no Na wa, 00:27:44)

Pada data (13) terdapat *wakamono kotoba kora* (こら). Kata *kora* merupakan ragam bahasa *slang* yang diciptakan oleh anak muda di Jepang diluar kaidah pembentukan bahasa Jepang asli. *Kora* merupakan bentuk ujaran yang fungsinya memberikan teguran yang tegas terhadap lawan bicara. Menurut kamus elektronik [www.weblio.jp](http://www.weblio.jp) *kora* memiliki arti yang sama dengan kata 'hei'.

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (13) terjadi di restoran tempat Taki bekerja paruh waktu sebagai pelayan. Saat Taki masuk ia langsung dihadang oleh tiga pegawai senior di restoran itu. Mereka merasa kesal karena Taki sudah melangkahi mereka dengan berkencan bersama si pemilik restoran yaitu Okudera. Taki saat itu merasa kebingungan karena sebenarnya yang berkencan bersama Okudera kemarin adalah Mitsuha yang sedang berada di dalam tubuh Taki.

#### 2. *Participants*

Dialog pada data (13) terjadi antara Taki dan tiga pegawai senior restoran yang tidak disebutkan namanya dalam cerita.

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan pegawai senior itu mengatakan *kora* adalah untuk menegur Taki dengan keras karena menurutnya Taki sudah keterlaluan dengan beraninya berkencan bersama Okudera.

### 4. *Act Sequence*

Pegawai senior restoran adalah remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; kora*. Penggunaan kata *kora* pada dialog diatas adalah untuk mengekspresikan kekesalan pegawai senior kepada Taki.

### 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada tinggi dan emosi. Hal itu dapat dilihat dari ekspresinya yang marah dan membentak Taki saat ia mengucapkannya.

### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (13) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (13) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (13) berupa dialog.

Dialog pada data (13) mengandung fungsi ekspresif karena kata *kora* berpusat pada penutur. Dalam dialog itu para pegawai senior mengekspresikan kekesalannya kepada Taki yang berkencan dengan Okudera kemarin.



Data 14:

奥寺 : 奥寺、入ります。お疲れ様。

*Okudera* : *Okudera, hairimasu. Otsukaresama.*

: Okudera masuk. Mari bekerja semuanya.

飲食店員 : ちゃっす。

*Pegawai* : **Chassu.**

: **Baik.**

奥寺 : あ、今日もよろしくね。ねえ、滝君。

*Pegawai* : *A, kyou mo yoroshiku ne. Nee, Taki-kun.*

: Hari ini juga mohon bantuannya ya. Ya, Taki-kun.

(Kimi no Na wa, 00:28:03)

Pada data (14) terdapat *wakamono kotoba chassu* (ちゃっす). Kata *chassu* merupakan sebuah ujaran yang fungsinya untuk menyapa ataupun merespon balik sebuah sapaan. Bentuk lain yang lebih umum dari kata *chassu* adalah “Hallo” atau “Hai”.

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (14) terjadi di restoran tempat Taki bekerja paruh waktu. Saat Taki dan tiga pegawai senior itu bertengkar, Okudera masuk dan memberikan sapaan salam. Taki dan ketiga pegawai senior itu langsung membalas salam Okudera dengan mengatakan *chassu*. Kemudian diujung

kalimatnya, Okudera menyebut nama Taki dan membuat tiga pegawai senior lainnya semakin kesal.

2. *Participants*

Dialog pada data (14) terjadi antara sesama pekerja restoran yakni Taki, tiga pegawai senior, dan Okudera.

3. *Ends*

Maksud dan tujuan Taki beserta tiga pegawai senior mengatakan *chassu* adalah untuk membalas sapaan salam Okudera.

4. *Act Sequence*

Taki dan tiga pegawai senior merupakan remaja yang menggunakan *wakamono kotoba; chassu*. Penggunaan kata *chassu* pada dialog diatas adalah untuk menunjukkan rasa hormat oleh pegawai restoran kepada atasannya yaitu Okudera.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada hormat dan sedikit kaget karena Okudera tiba-tiba datang dan masuk. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi mereka saat mengucapkannya.

6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (14) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (14) bersifat nonformal.

8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (14) berupa dialog.

Dialog pada data (14) mengandung fungsi fatis karena dalam kata *chassu* penekanannya terdapat pada kontak. Dalam dialog itu Taki dan pera pegawai senior serempak mengucapkan *chassu* untuk menjawab salam dari Okudera.

Data 15:

滝 : お前に会いに来たんだ。大変だったよ。お前すげえ遠くにいるから。

*Taki* : *Omae ni ai ni kitanda. Taihendatta yo. Omae sugee tooku ni iru kara.*

: Aku datang untuk menemuimu. Susah juga lo. Soalnya kamu jauh banget.

三葉 : でも、どうやって。私あの時。

*Mitsuha* : *Demo, douyatte. Watashi ano toki.*

: Tapi bagaimana bisa. Waktu itu aku..

滝 : 三葉の口嚙み酒をのんだんだ。

*Taki* : *Mitsuha no kuchikamizake wo nondanda.*

: Aku meminum kuchikamizake-mu.

三葉 : あれは、飲んだ。バカ、変態。そうだ、それにあんた私の胸触ったやろう。

*Mitsuha* : *Are wa nonda?! Baka, hentai. Souda, sore ni anta watashi no mune sawatta yarou.*

: Kau minum itu?! Dasar bodoh! Mesum! Ya, dan lagi kamu pegang-pegang dadaku.

滝 : ど、どうしてそれを。

*Taki* : *Do, doushite sore wo.*

: Ko, kok bisa tahu.

三葉 : 四葉が見とたやんだからね。

*Mitsuha* : *Yotsuha ga mitotayandakarane.*

: Yotsuha melihatnya.

滝 : あ、ごめん、すまん。つい一回だけだって。

*Taki* : *A, gomen, suman. Tsui ikkai dake date.*

: Ah maaf. Cuma sekali doang kok.

三葉 : 一回だけ？ ん、何回でも同じやアホ。

*Mitsuha* : *Ikkai dake? N, nankai demo onaji ya aho.*

: Cuma sekali? Berapa kali pun sama aja, bodoh.

(Kimi no Na wa, 01:18:54)

Pada data (15) terdapat *wakamono kotoba aho* (アホ). Menurut kamus Kenji

Matsura, *aho* memiliki arti ‘kebodohan, bodoh’. Kemudian menurut kamus

*wakamono kotoba* [zokugo-dict.com](http://zokugo-dict.com) kata *aho* dijelaskan sebagai berikut:

あほとは愚かなさまや言動、愚かな人を意味する。また、愚かな言動や人を罵る言葉としても使われる。

*Aho* memiliki arti kebodohan, perkataan dan perbuatan bodoh, atau orang bodoh. Kemudian kata ini digunakan untuk memaki orang, perbuatan atau perkataan yang bodoh.

Kata *aho* seringkali digunakan oleh anak muda di Jepang untuk mengejek ataupun sekedar bercanda kepada sesama temannya.

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### 1. *Setting and Scene*

Dialog pada data (15) terjadi diatas lereng gunung yang terdapat di desa Itomori, tempat Mitsuha tinggal. Setelah meminum *kucikamizake* Mitsuha yang berada di sebuah gua kecil di gunung tersebut, Taki tanpa sengaja mampu menembus dimensi waktu kembali pada tiga tahun silam tepat saat hari dimana komet akan jatuh dan menghancurkan desa Itomori. Saat senja (*katawaredoki*), keajaiban itu terjadi. Taki akhirnya bertemu dengan Mitsuha.

#### 2. *Participants*

Dialog pada data (15) terjadi antara dua remaja yaitu Taki dan Mitsuha.

#### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Mitsuha mengatakan *aho* adalah untuk memarahi Taki karena Taki telah meminum *kuchikamizake* miliknya dan ia teringat kepada Taki yang suka memegang dadanya saat bertukar tubuh dan sedang berada di dalam tubuh Mitsuha.

#### 4. *Act Sequence*

Mitsuha adalah remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *aho*. Penggunaan kata *aho* pada dialog diatas adalah untuk mengekspresikan kekesalan Mitsuha kepada Taki.

5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada kesal dan sedikit malu. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi Mitsuha yang marah dan wajahnya sedikit memerah saat mengucapkannya.

6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (15) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (15) bersifat nonformal.

8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (15) berupa dialog.

Dialog pada data (15) mengandung fungsi ekspresif karena dalam kata *aho* berpusat pada penutur. Dalam dialog itu Mitsuha mengekspresikan kekesalannya terhadap Taki karena sering memegang dadanya saat sedang berada di dalam tubuh Mitsuha

Data 16:

四葉 : あ、もう片割れ時やな。  
 Yotsuha : A, mou *katawaredoki* ya na.  
 : Ah sudah *katawaredoki* ya.

三葉 : 片割れ時？  
 Mitsuha : *Katawaredoki?*  
 : *Katawaredoki?*

- 四葉 : そうや、彗星見えるかな。  
*Yotsuha* : *Souya, suisei mieru kana.*  
 : Oh iya, mungkin komet bisa terlihat.
- 三葉 : え、彗星。  
*Mitsuha* : *E, suisei?*  
 : Eh, komet?

(Kimi no Na wa, 00:36:59)

Pada data (16) terdapat *wakamono kotoba katawaredoki* (片割れ時).

*Katawaredoki* merupakan istilah yang menggambarkan suatu kondisi senja di pinggir danau. Cahaya matahari yang hampir terbenam memantul di permukaan danau sehingga membentuk bias cahaya yang menyerupai serpihan-serpihan kaca yang berkilau. Namun dalam film *Kimi no Na wa*, *katawaredoki* juga memiliki makna keajaiban yang terjadi saat senja.

### **Fungsi *Wakamono Kotoba***

#### *1. Setting and Scene*

Dialog pada data (16) terjadi di lereng gunung desa Itomori. Mitsuha dan Yotsuha beserta neneknya telah selesai menaruh *kuchikamizake* yang sudah mereka buat di sebuah gua kecil di gunung tersebut. Saat akan pulang Yotsuha berhenti dan menikmati senja sembari mengatakan *katawaredoki*.

#### *2. Participants*

Dialog pada data (16) terjadi antara dua kakak beradik yakni Mitsuha dan Yotsuha.

### 3. *Ends*

Maksud dan tujuan Yotsuha adalah untuk menggambarkan suasana senja yang indah saat cahaya matahari memantul di permukaan danau dan membiaskan cahaya menyerupai serpihan kaca yang berkilau.

### 4. *Act Sequence*

Yotsuha adalah remaja yang menggunakan *wakamono kotoba*; *katawaredoki*.

### 5. *Key*

Tuturan tersebut diucapkan dengan nada santai dan tenang. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi Yotsuha yang tersenyum dan menghembuskan napas pelan saat mengucapkannya.

### 6. *Instrumentalities*

Tuturan pada data (16) disampaikan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Jepang.

### 7. *Norm*

Bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur pada data (16) bersifat nonformal.

### 8. *Genre*

Bentuk peristiwa tutur pada data (16) berupa dialog.

Dialog pada data (16) mengandung fungsi puitik karena kata *katawaredoki* berpusat pada pesan yang hendak disampaikan. Dalam dialog itu Yotsuha menggambarkan suasana senja yang begitu indah seakan-akan ada keajaiban di dalamnya.



Dari beberapa analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan kata yang paling banyak digunakan pada pembentukan *wakamono kotoba* dalam film *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai yaitu proses perubahan bunyi. Seperti pada kata *ちげー chigee* dalam data (11) yang berasal dari verba *ちがう chigau* namun telah mengalami proses perubahan bunyi pada silabel akhirnya.

Terdapat pula *wakamono kotoba* yang proses pembentukannya diluar dari kaidah baku yang ada. Hal ini karena *wakamono kotoba* bersifat dinamis dan selalu berkembang seiring berjalannya waktu sehingga memunculkan banyak kosakata baru setiap jamannya.

Adapun fungsi bahasa yang paling dominan digunakan yaitu fungsi ekspresif. Hal ini dikarenakan penutur *wakamono kotoba* merupakan anak remaja yang lebih sering mengekspresikan sesuatu melalui tuturan yang disampaikan. Contohnya seperti kata *こら kora* yang terdapat pada data (13) yang berfungsi untuk mengekspresikan kemarahan penutur yang ditandai dengan nada yang tinggi saat tuturan tersebut disampaikan.

Selain itu ada beberapa hal menarik yang dapat dilihat dari *wakamono kotoba* yang penulis temukan dalam film *Kimi no Na wa* yaitu: pada penutur yang bertempat tinggal di daerah perkotaan (Tokyo), *wakamono kotoba* yang digunakan terkesan lebih modern karena menggunakan serapan dari bahasa Inggris, seperti pada kata *サンキュー sankyuu* yang artinya terima kasih. Sedangkan pada penutur yang bertempat tinggal di daerah perdesaan (Itomori) cenderung

menggunakan *wakamono kotoba* yang bersifat umum. Seperti saat ingin mengejek atau bercanda kepada sesama teman, penutur lebih memilih untuk menggunakan kata *aho* (data 15) untuk menggantikan kata *baka*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa daerah tempat tinggal penutur juga memiliki pengaruh terhadap penggunaan *wakamono kotoba*.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data yang terdapat dalam film *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam film *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai dapat ditemukan 16 *wakamono kotoba* dengan 7 proses pembentukannya yaitu: 3 *clipping*, 1 komposisi, 1 afiksasi, 1 blending, 2 penyerapan bahasa Inggris, 4 perubahan bunyi, 4 pembentukan kosakata baru.
2. Fungsi gaya bahasa yang terkandung dalam film *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai terdapat 5 fungsi bahasa yang digunakan, yaitu ekspresif, konatif, referensial, fatis, dan puitik. Dari kelima fungsi bahasa yang digunakan, fungsi bahasa yang paling dominan adalah fungsi ekspresif.
3. Makoto Shinkai cenderung lebih banyak menggunakan fungsi bahasa ekspresif karena karya-karyanya memang ditujukan kepada remaja sehingga penggunaan *wakamono kotoba* yang ekspresif mampu menambah nilai menarik dalam karya-karyanya.

## 4.2 Saran

Dalam penelitian ini belum mengkaji analisis *wakamono kotoba* secara mendalam dan menyeluruh. Penelitian ini hanya difokuskan pada analisis pembentukan dan fungsi *wakamono kotobanya* saja. Oleh sebab itu, masalah ini dapat dikaji oleh calon peneliti selanjutnya dengan sumber acuan atau referensi yang lebih banyak sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih lengkap.

Selain membahas pembentukan dan fungsi *wakamono kotoba* pada media film seperti yang diangkat pada penelitian kali ini, peneliti selanjutnya juga dapat membahas *wakamono kotoba* dalam pengaruhnya terhadap dialek penutur.

## 要旨

本論文で筆者は映画「君の名は」にある若者言葉について研究した。このテーマを選んだ理由は若物言葉がどのように形成されるかを知りたいからである。また、会話の中で若者言葉はどんな機能をするのかも知りたい。

本論文の研究は三段階あり、最初に筆者は映画「君の名は」から若者言葉のデータを集めた。さらに、「deskriptif kualitatif」という研究方法で若者言葉の語形成を分析した。次に、若者言葉の機能を分析するため、「padan referensial」という研究方法を使用した。最後に分析した結果を記述的に述べた。データは映画「君の名は」からとった若者言葉である。

本論文で若者言葉の語形成を分析するために、筆者は晴海田中と多呂影山と明彦米川の複合理論を用いた。語形成の分類では「省略」、「交錯」、「複合」、「接辞」、「重複」、「変換」、「頭字語と初期」、「転置」、「省略」、「処お略」、「逆さ言葉」、「人物俗語」、「英語の借用」、「読み替え」、「音の変化」、「ダジャレ」などがある。若者言葉の機能の分析に関しては、著者は Roman Jakobson の理論を使用した。Roman Jakobson (1998) によれば、6 つの言語機能：「表現」、「命令」、「文脈」、「連絡」、「詩情」、「メタリンガル」という機能がある。分析結

果を強化するために、筆者は、Kenji Matsuura、Zokugo-dict.com、Takoboto、Weblio.jpなどのいくつかの辞書も使用した。

以下、映画「君の名は」にある若者言葉の分析の例を説明していく。

#### データ (1)

四葉 : お姉ちゃん、何しとるの？

三葉 : スゲー本物っぽいなって。え？お姉ちゃん？

四葉 : 何寝ぼけとんの。ごはん。早起きな！

(君の名は, 00:04:35)

上記のデータ (1) では「寝ぼけとん」という若者言葉が使用されている。

「寝ぼけとん」は「寝ぼけている」という言葉からなる。「寝ぼけている」の後ろの音節「ている」を「とん」に変化した。次はデータ (1) の若者言葉の語形成である。

寝ぼけている → <del>寝ぼけている</del> → 寝ぼけとん
------------------------------------

上記のデータ (1) ではミツハの部屋で起こった。このシーンでは、タキとミツハが初めて体を交換した。ミツハとして目を覚めたタキは、混乱を感じ、自分の胸を抱いている。ヨツハは姉を起こそうと思って、姉の部屋へ行って姉の行動を見て少し驚き、すぐ起きて朝食をとるように言った。

ヨツハが「寝ぼけとん」と言った若者言葉には「文脈」という機能を持つ。

この場合、「寝ぼけとん」という若者言葉はミツハの半意識状態を表す。

## データ (2)

滝	: な、何すか？
飲食店員	: てめ滝、ぬけやけしあがって！昨日お前ら一緒に帰 っただろう。
滝	: え。え。え。まさかマジで。奥寺先輩と。
飲食店員	: あれからどうなった？
滝	: え。あ。あの。よく覚えてないすよ、俺。
飲食店員	: ふざけんなよ <u>こら</u> ！

(君の名は, 00:27:44)

上記のデータ (2) では「こら」という若者言葉が使用されている。

「こら」は相手に厳しい非難を与える言葉である。電子辞書「[www.weblio.jp](http://www.weblio.jp)」によると、「こら」という若者言葉は「人を注意するときに使う言葉」とのことである。データ (2) の会話はタキがアルバイトしたレストランで行われた。タキがレストランに入った後、すぐレストランにいる3人の先輩に直面した。タキが話された部長であるオクデラと付き合ったので、彼らは腹を立てた。その先輩が言った「こら」という若者言葉には「表現」の機能を持つ。

分析した結果、16 のデータのうち、7 種類の若者言葉の語形成があった。それは「省略」、「交錯」、「複合」、「接辞」、「英語の借用」、「音の変化」、「新語」である。また、データでは 5 つの言語機能が示され、それは「表現」、「命令」、「文脈」、「連絡」、「詩情」である。その 5 つの言語機能のうち、最も多く使用されているのは「表現」という言語機能である。使用される 5 つの言語機能のうち、最も多いのは「表現」という機能である。



## DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Jakobson, Roman. 1987. *Language in Literature*. London: Harvard University Press
- Kageyama, Taro dan Kishimoto, Hideki. 2016. *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Kamei, Hajime. 2003. *Wakamono Kotoba Jiten*. Tokyo: PT. NHK.
- Levinson, 1983. *Pragmatics*. Cambridge University Press
- M.S, Mahsun. 2006. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nababan, 1993. *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanada, Shinji 1995. *Shakai Gengogaku*. Tokyo: Ofu.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian dan Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press. Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Ligustik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Tanaka, Harumi & Sachiko Tanaka 1997. *Shakai Gengogaku e no Shootai*,  
Society-Culture-Communication, Mineruba Shoboo, Kyoto.

Tarigan, H.G. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa

Yonekawa, Akihiko. 1998. *Wakamono Kotoba o Kagakusuru*. Meiji Shoin.

Dari Website:

<http://zokugo-dict.com/> (Diakses pada Desember 2018)

<http://takoboto.jp/> (Diakses pada Juli 2019)

<https://translate.weblio.jp/> (Diakses pada Juni 2019)

## LAMPIRAN

**Tabel 1:** Data Penelitian

No	<i>Wakamono Kotoba</i>	Arti
1	すげー ( <i>sugee</i> )	Hebat, keren
2	寝ぼけとん ( <i>neboketon</i> )	Setengah tidur
3	アンタ ( <i>anta</i> )	Kamu
4	やべー ( <i>yabee</i> )	Hebat, gawat
5	覚えとらん ( <i>mietoran</i> )	Terlihat
6	マジ ( <i>maji</i> )	Benar-benar, sangat
7	しゃべらん ( <i>shaberan</i> )	Tidak bisa bicara
8	たまらん ( <i>tamaran</i> )	Tidak tahan
9	リアルすぎ ( <i>riarusugi</i> )	Terlalu nyata
10	飯行こう ( <i>meshiikou</i> )	Pergi makan
11	コロッケサンド ( <i>korokkesando</i> )	Roti isi kroket
12	ふざけんなよ ( <i>fuzakennayo</i> )	Jangan bercanda

13	こら ( <i>kora</i> )	Hei
14	ちゃっす ( <i>chassu</i> )	Halo
15	目立ったもん ( <i>medattamon</i> )	Mencolok
16	片割れ時 ( <i>katawaredoki</i> )	Keajaiban saat senja
17	やっぱ ( <i>yappa</i> )	Pasti
18	ちげー ( <i>chigee</i> )	Bukan, berbeda
19	サンキュー ( <i>sankyuu</i> )	Terima kasih
20	会えっこない ( <i>aekkonai</i> )	Tidak pernah bisa bertemu
21	すいません ( <i>suimasen</i> )	Maaf, permisi
22	アホ ( <i>aho</i> )	Bodoh
23	すまん ( <i>suman</i> )	Maaf

## BIODATA

Nama : Fani Suhada  
TTL : Pontianak, 29 September 1997  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. H. Agus Salim Gg. Garuda, Ketapang, Kalimantan Barat  
Email : fanisuhada@gmail.com  
No. Telepon : 089648876852



### Riwayat Pendidikan:

2003-2004 SDN 02 Sri Banjar Pontianak  
2004-2009 SDN 12 Darussalam Ketapang  
2009-2012 SMPN 03 Ketapang  
2012-2015 SMAN 01 Ketapang  
2015-2019 Universitas Diponegoro Semarang

### Pengalaman Organisasi:

1. HMJ Sastra Jepang (2016) sebagai staff muda bidang PSDM
2. Panitia ORENJI Sastra Jepang (2016) sebagai koordinator sie. *front office*
3. HMJ Sastra Jepang (2017) sebagai staff ahli bidang PSDM
4. Panitia ORENJI Sastra Jepang (2017) sebagai koordinator sie. *front office*
5. UKM Wadah Musik Sastra (2017) sebagai kepala bidang Media & Komunikasi